N°4

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

JEUX PARADE

- les meilleurs au banc d'essai
- Faites rugir vos bécanes

DOSSIER

- Les simulateurs

RESULTATS

- Concours Micro World
- Concours Puffy's Saga

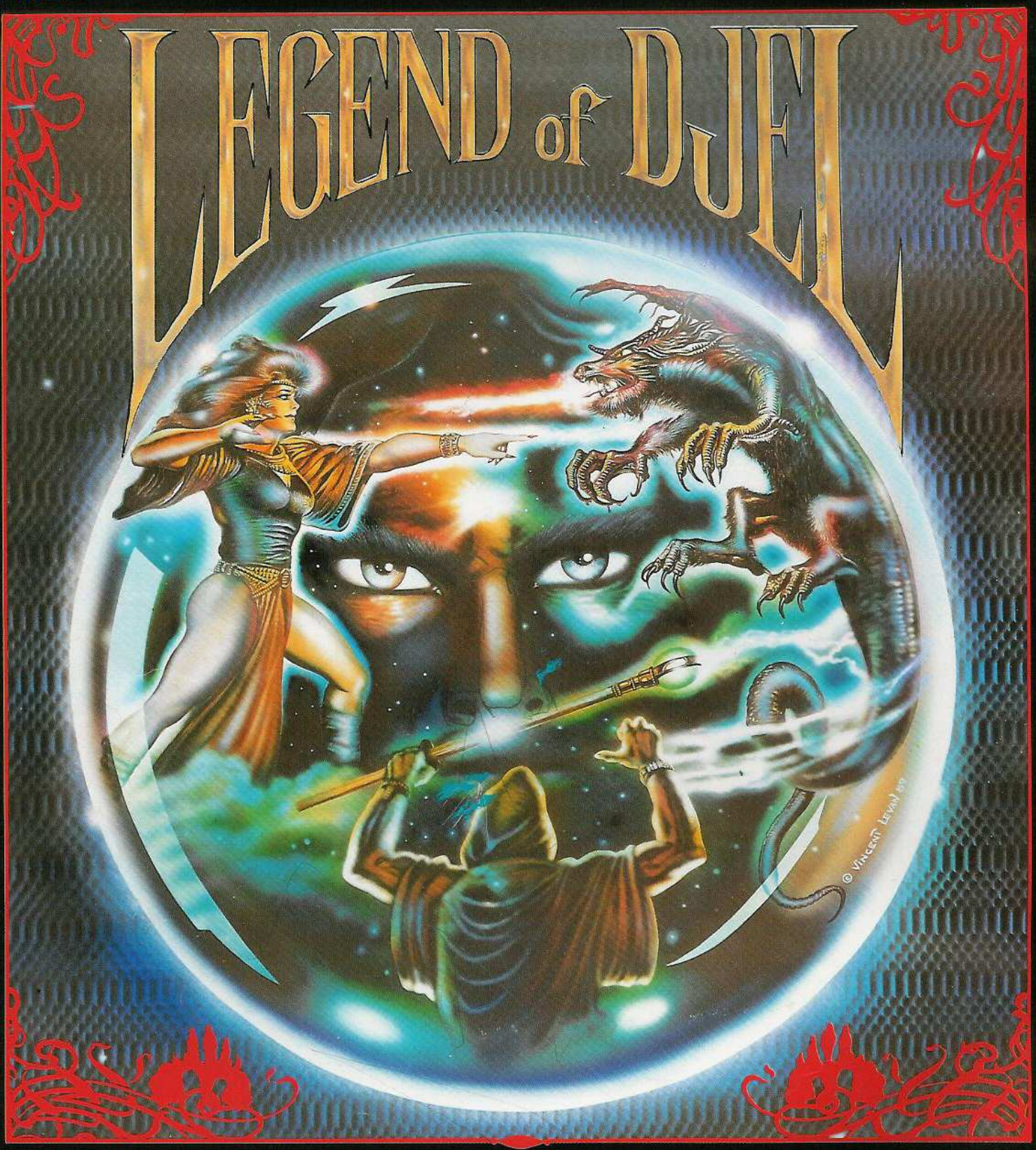
GAGNEZ UN AMIGA

- Commodore parraine les créations, trucs, bidouilles, astuces

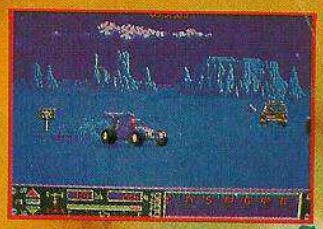
MICRO WORLD VOUS EST OFFERT PAR VOTRE REVENDEUR

Preux Djel, sous le joug des maléfices agonise notre royaume ! La puissance de la magie terrassera monstres et vermines, tes philtres te garderont des sorts, ton courage est notre seul espoir : va et vainc !

LEGEND of DJEL

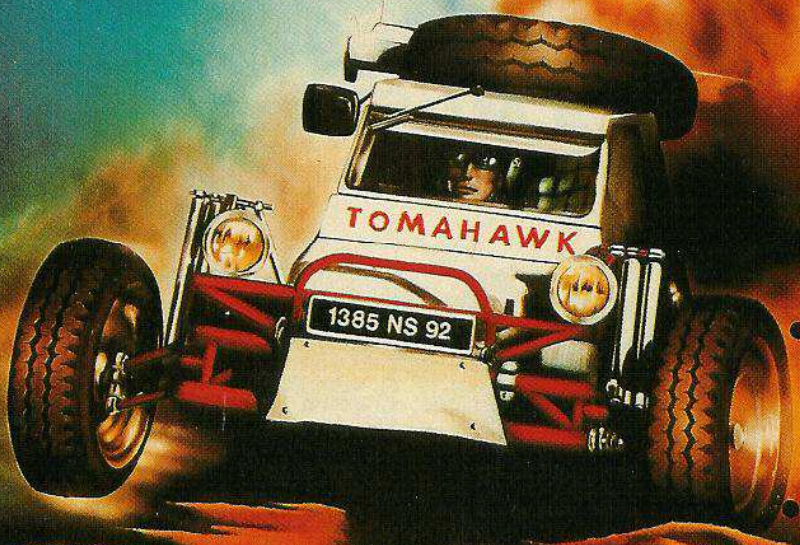


TOMAHAWK



AFRICAN RAIDERS-01

TUNIS



GHADAMES

IN SALAH

OUALLENE

Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents

EZZANE

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

GUEROU

DAKAR

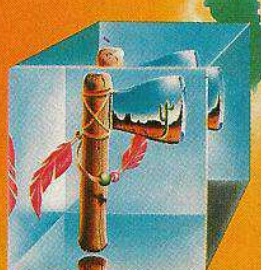
AGADEZ

TOMBOUCTOU

NIAMEY

BAMAKO

OUAGADOUGOU



TOMAHAWK

S·O·M·M·A·I·

8

NEWS

Découvrez toutes les nouveautés annoncées pour le mois prochain.

12

LES MUST

Décortiqués, tous les jeux qu'il faut posséder.

TOP MICRO WORLD

51

AVENTURES ET SIMULATIONS

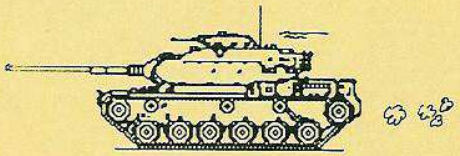
Du fantastique le plus dément au réalisme le plus poussé.

·R ·E

Cachet du revendeur

MICRO WORLD est distribué gratuitement chez les meilleurs revendeurs informatique. Si vous avez des problèmes pour vous le procurer, contactez-nous au :

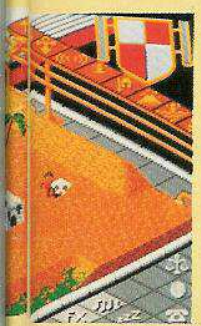
99.08.93.91



74

WARGAMES

Faire la guerre, réécrire l'histoire.



CONCOURS

44

Programmeurs, bidouilleurs gagnez un AMIGA 500 offert par COMMODORE

63

Soyez astucieux et gagnez l'un des 30 lots offerts par MBC

ET NOS RUBRIQUES HABITUELLES

La Logithèque ——— 40
Des Trucs, des Astuces ——— 46
Compilations ——— 48

LISTE DES LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

TITRES	ATARI ST	AMIGA	PC	CPC	C64	SPECTRUM	PAGE
3D GRAND PRIX				T			26
688 ATTACK SUB			T				70
AFRICAN RAIDERS	T	P					27
AFTER BURNER	2	T		3	D	D	22
BATTLE TANK			T				51
BISMARCK	T	P	P				75
BLASTEROIDS	D	3		T	D	D	33
CHUCK YEAGER'S AFT			D	T	D		68
CRAZY CARS	2	T	P	T	P		25
DEJA VU II	T	P					53
DNA WARRIOR		T					31
DYNAMIC DUO				T	T		38
EXPLORA II	T	P					52
F14 TOMCAT					T		72
F16 COMBAT PILOT	T	P	T	P			71
FIRE ZONE	T	P	D				74
FUSION	T	D					22
GALDREGONS DOMAIN	T	T					57
GOLDRUSH	T	D	3				61
HADES				T			59
HOLOCAUSTE				T			62
JAWS				T			62
LE MAITRE ABSOLU				T			54
MAYDAY SQUAD	P	T					29
OMEYAD				T			56
PAC LAND	T	P		T	T	D	30
POLICE QUEST	D	T	D				65
POLICE QUEST II	T	P	3				65
POPULOUS	P	T	P				19
PRISON	T	T					31
PUFFY'S SAGA	1	P	P	P	P	T	37
REAL GHOSTBUSTERS	T	D		D	D	D	34
REBEL CHARGE AT...	P	T	T		D		77
R-TYPE	2	T		2	D	D	34
SDI	D	D	D	T	D	D	33
SKATEBALL	T	P	P	P	P	D	12
STORMTROOPER	T						35
SUPER HANG ON	D	T		D			23
SUPERMAN	2	D	D	T	D		37
THE DUEL : TEST DRIVE II	P	P	T				20
THE MUNSTERS	D	D		T	T		38
TOP LEVEL				T			27
UMS	2	T	2				74
WASTELAND			T				61
ZOMBI	T	P	D	D		D	67

T : Testé dans ce numéro

D : Déjà sorti

P : Sortie prévue prochainement

Le chiffre dans une colonne indique dans quel numéro de Micro World a déjà été présenté un logiciel.

Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution.

THE DUEL TEST DRIVE II

La Ferrari F 40 et la Porsche 959.

Les voitures les plus rares qui soient. En voir une, c'est déjà quasi impossible... Alors en conduire une, n'en parlons pas !

Avec THE DUEL : TEST DRIVE II, saisissez la chance qui vous est offerte de conduire les voitures les plus performantes et les plus dangereuses.

TEST DRIVE II vous offre des courses à 350 à l'heure à travers forêts, déserts et montagnes.

De vraies routes bien glissantes et parsemées de gravillons, un jeu où la compétition est des plus dures !

Attention aussi à la police qui est à vos trousses !

Possibilité de changer de voiture et scenery disks disponibles.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible sur PC, C 64, Apple, Amiga

Disponible dans les meilleurs points de vente

INFOS MICRO

IL ARRIVE !

Eh oui, **Iron Lord** est **terminé**.
Je l'ai vu, et je peux vous dire que l'on a bien fait de patienter quelques mois, il est **GRANDIOSE** et sera disponible très rapidement sur **ST**.

VOUS AVEZ UNE CARTE EGA DANS VOTRE PC ?

Réjouissez-vous, le fabuleux **F-16 Combat Pilot** de chez Digital Intragestion testé sur CGA dans Micro World n° 3, est dans votre magasin préféré.

AMIGAISTES ET ST'MANIAQUES ATTENTION !

Vous pourrez dans quelques jours vous plonger dans le monde fantastique de **THE KRISTAL OF KONOS**, une aventure entièrement en français qui vous fera voyager de planète en planète dans des graphismes d'une **qualité incroyable**.
THE KRISTAL regroupe trois jeux en un : shoot'em up, combat, aventure, tout y est superbe !

LE HIT

Des milliers de personnes se sont déjà ruées sur l'impressionnant **FALCON** version française. Les critiques sont unanimes, FALCON **est le simulateur de vol le plus complet et le plus beau** jamais réalisé, alors si vous ne l'avez pas encore, foncez plein gaz chez votre revendeur, regardez, testez et achetez !
Vous ne le regretterez pas, FALCON est **un must** !

EXCEPTIONNEL

Vous pouvez continuer à participer au concours Micro World n° 3.

En effet, **MicroProse France prolonge la durée de son concours**, la date limite de retour des bulletins réponse est fixée au **30 avril** et non pas au 1er avril !

Soyez nombreux à jouer, il y a une **superbe chaîne HI-FI** pour le premier, des logiciels, tee-shirts, manettes de jeux, affiches...

Merci MicroProse.

CRAZY CARS II

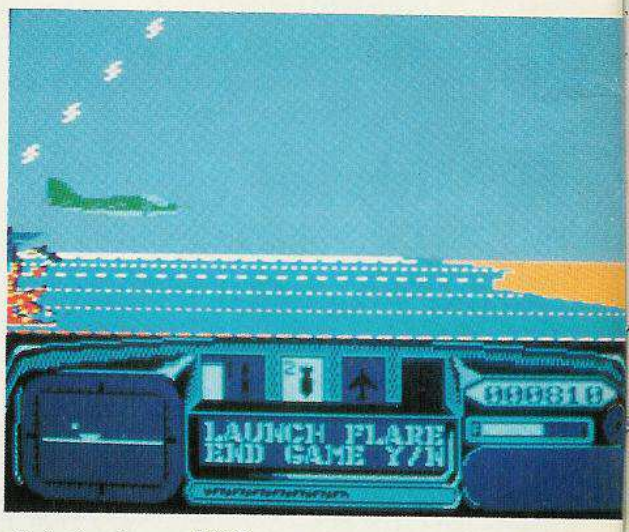
Succès incontestable, le concours TITUS-VIRGIN a fait des heureux gagnants. Hugues Tournementin, de Bondy, emporte le Walkman Sony avec 60454 points loin devant le suivant.

Chez les journalistes, c'est Cyril Drevet (Joystick) qui arrive en tête avec 9285 points.

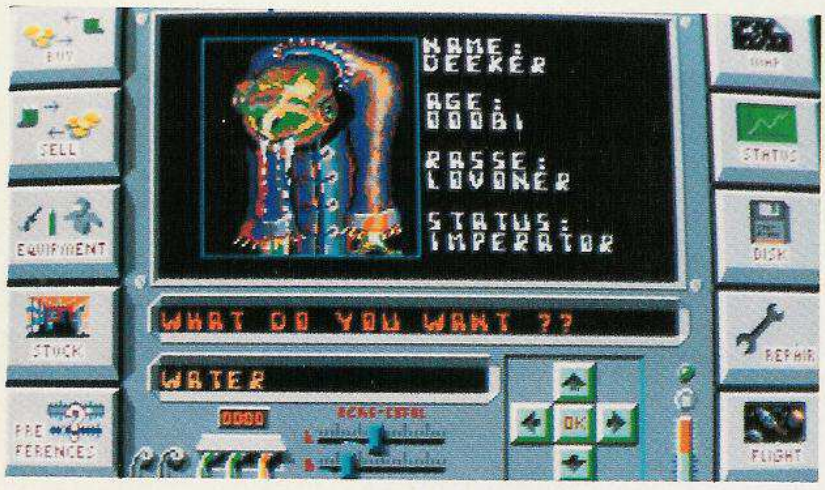
News

• AGAIN AGAIN

A une époque où on peut trouver toutes sortes de conflits dans le monde entier, notre attention est retenue par celui qui se déroule dans le détroit d'Hormuz sous le nom d'**OPERATION HORMUZ**. Vous êtes aux commandes d'un avion de type Harrier et êtes chargé de protéger votre porte–avions qui se trouve dans le détroit, attaqué de toutes parts.
Ce logiciel disponible sur Amstrad CPC vous donnera des sensations fortes grâce à une animation très rapide.



Opération hormuz (CPC)



Stag (ST)

• EAS

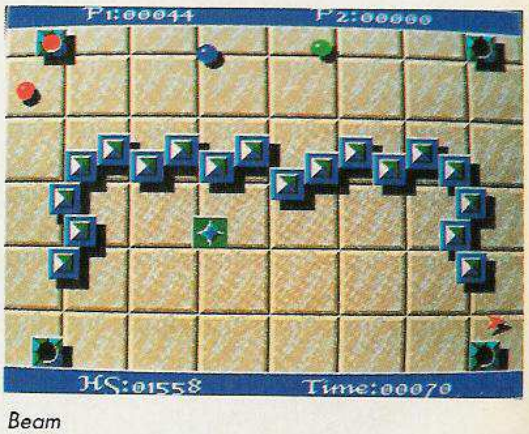
Stag est un jeu d'exploration spatiale dans lequel vous devrez faire du commerce, vous défendre contre les pirates avec pour but d'atteindre le «statut» le plus important. Existe sur ST et Amiga.

• MAGIC BYTES, trois titres annoncés comme disponibles sur Amiga :

Tom et Jerry - Faut-il encore présenter la mignonne petite souris malicieuse et le bon gros matou ?
Les héros du dessin animé se retrouvent, l'un pourchassant l'autre. Jerry, gourmande recherche les morceaux de gruyère éparpillés dans la maison en évitant Tom.
Action garantie !

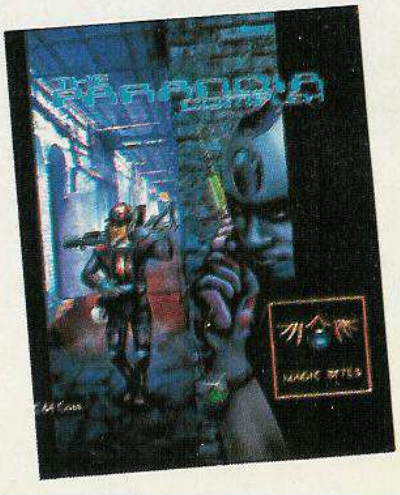
Beam - Un casse-tête original où il faudra, au moyen de rayons lasers, relier entre eux des points d'énergie.
Il y a 27 niveaux, c'est loin d'être évident surtout quand on vous aura dit qu'il faut à la fois maîtriser la fusée et éviter des obstacles.

The Paranoïa Complex - Vénère l'ordinateur car il est ton maître !
Il règne sur un ensemble de galeries souterraines où tu patrouilles pour chasser les intrus.



Beam

Tom & Jerry



News

• MICROPROSE

Plusieurs sorties sont annoncées pour ce mois d'avril. **Times of Lore** arrive sur Amiga et CPC. Une arcade–aventure façon ORIGIN.
Ultima V bien dans la lignée de ses prédécesseurs, avec encore plus d'écrans et de situations. Sortie sur ST.

Ultima V

MicroProse Soccer - Enfin un jeu de foot bien pensé ! Salué pour sa qualité en C64, il arrive sur CPC. Une version ST devrait voir le jour rapidement. A cette occasion, les revendeurs disposeront d'une maquette cartonnée d'un footballeur.
Airborne Ranger version ST devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Action et stratégie sont mêlées dans ce jeu où il ne suffit pas de tirer «bêtement dans le tas» pour marquer des points et gagner.

Times of Lore

• TENGEN

Un nom que vous allez apprendre à connaître car il devrait rapidement s'imposer par sa qualité dans les conversions de coin-op. Distribué par Domark (Ubi Soft en France), le premier titre est **Vindicators** et sort sur ST. Un jeu riche en couleurs et bien animé.

• ELITE

Space Harrier arrive sur Amiga. C'est génial, très bien réalisé mais... difficile ! Les rois du joystick seront heureux de retrouver leur héros et de découvrir une animation époustouflante de rapidité.

Space Harrier

POPULOUS™

by BULLFROG

BIENTÔT SUR PC!

THE PROMISED LANDS

NOUVEAU! Une disquette de scénarios est maintenant disponible sur ST et Amiga pour les joueurs de Populous du monde entier. 5 mondes originaux, des stratégies différentes et un challenge supplémentaire vous attendent. Alors, à vos micros!

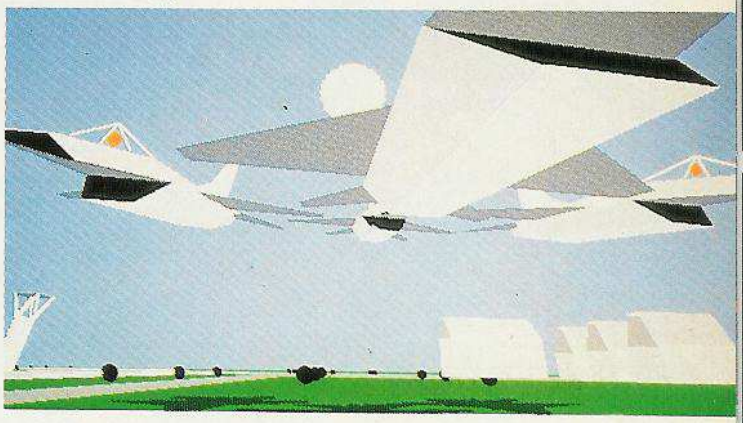
ELECTRONIC ARTS®

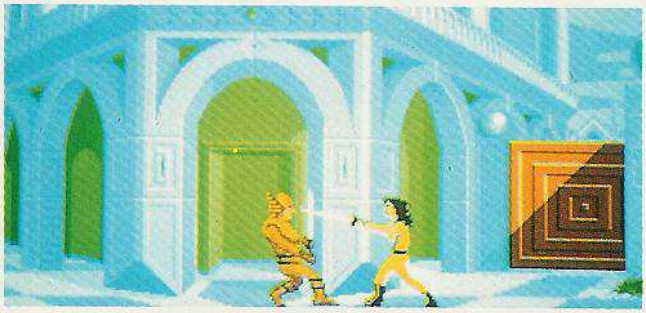
Contactez votre revendeur le plus proche ou envoyez un Eurochèque de £9.99 pour la disquette de scénarios "The Promised Lands" (Attention: jeu original de Populous requis pour jouer) ou de £24.99 pour Populous à **Electronic Arts, Dept PCS, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre.** Commande par cartes de crédit, appelez SVP le **+44 753 49442.**

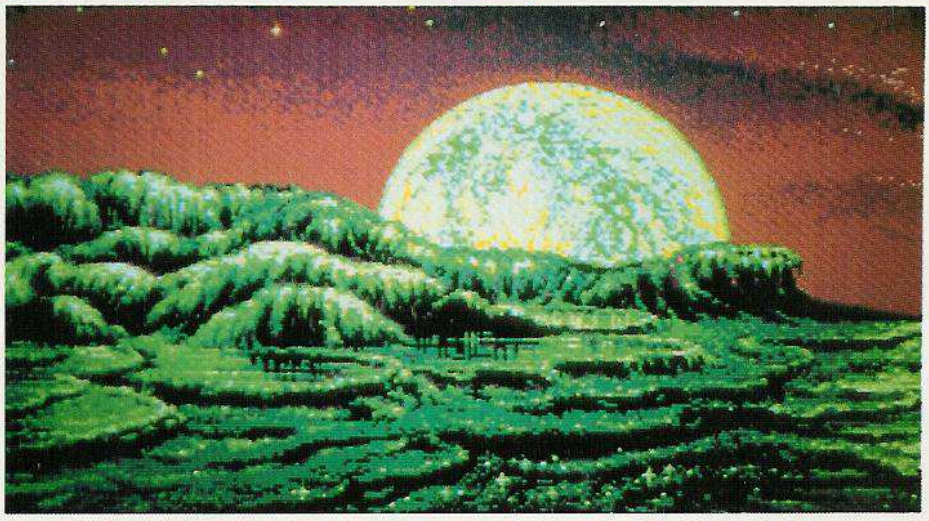
ELECTRONIC ARTS®

• ELECTRONIC ARTS

Chuck Yeager, le célèbre pilote d'essai, prête à nouveau son nom. La version 2.0 de **«Chuck Yeager's AFT»** vient de sortir sur PC.
Encore plus colorée, puisqu'elle exploite les possibilités EGA de la machine. A ne pas manquer pour voltiger joystick entre les mains.

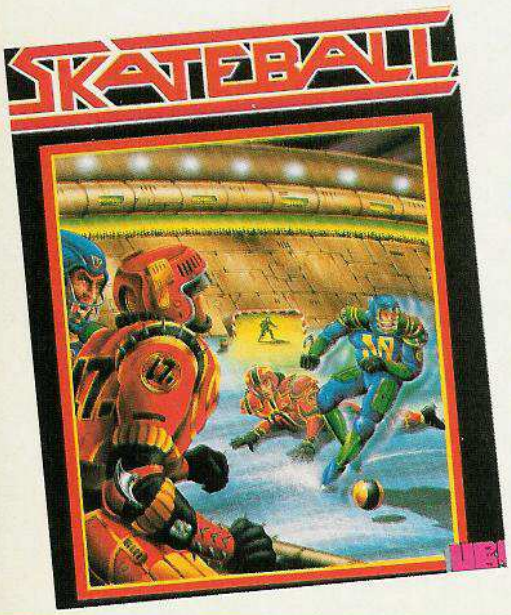






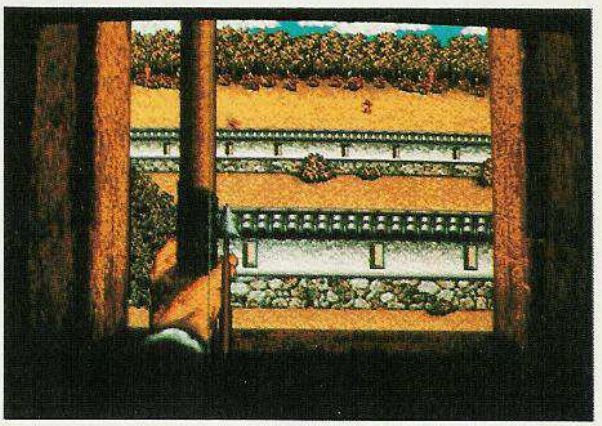
• FISSIONCHIP SOFTWARE

Pas encore habitué à leur nom, hein ? **The Kristal**, ça vous connaissez ! Le jeu arrive sur ST et Amiga. Des graphismes et une aventure soignée.



• UBI SOFT

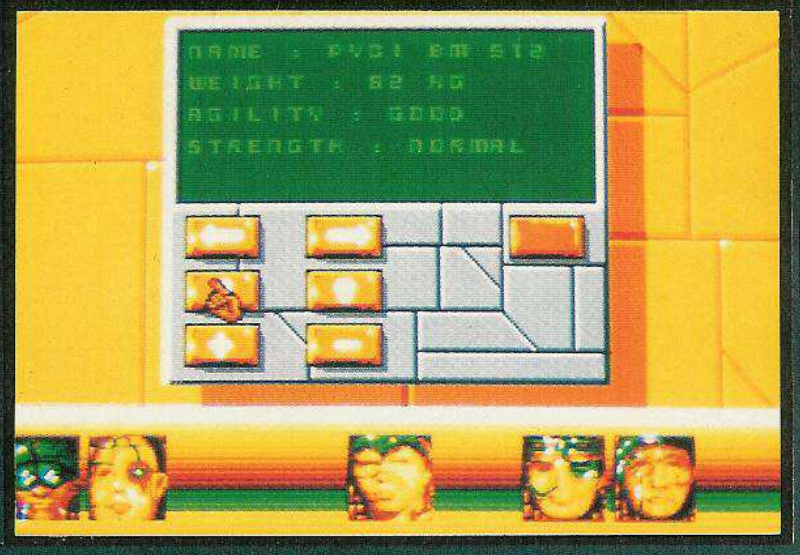
Skateball, ce sport meurtrier d'un futur proche est disponible sur Amstrad CPC. Une réalisation étonnante pour un 8 bits. Ne le ratez pas !



• CINEMAWARE

Un grand nom du soft, un grand jeu en perspective. **Lords of Rising Sun** est terminé. Cette remarquable production, aux allures cinématographiques, va vous permettre de devenir Shogun et de vivre d'incroyables aventures dans le Japon du XIIe siècle.

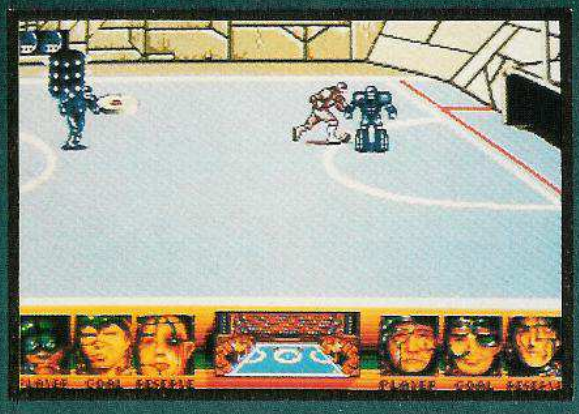
SKATEBALL



UBI SOFT
SIMULATION SPORTIVE

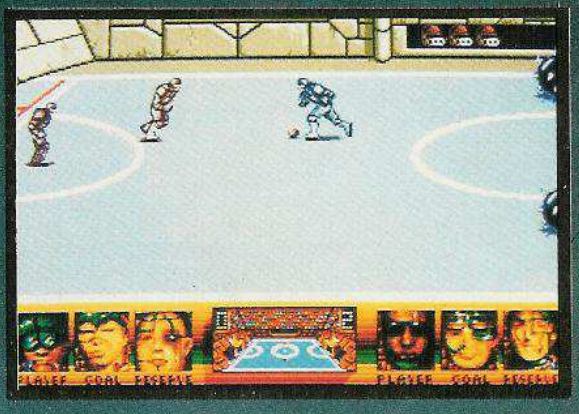
TOP MICRO WORLD

Tout commence par la composition de l'équipe.



Un terrain encombré d'obstacles mortels.

En haut, près du milieu du terrain, les casques figurent le nombre de joueurs restants dans chaque équipe.



Dans une ambiance quelque peu sanglante, voici une simulation de sport futuriste, alliant football et hockey sur glace, qui vous demandera deux qualités essentielles pour triompher : la rapidité et l'agressivité.

Avant de pénétrer sur le terrain qui ressemble plus à une arène qu'à une classique patinoire de hockey sur glace, vous pouvez, si vous le désirez, constituer votre équipe (pour ceux qui seront satisfaits par les équipes préalablement constituées, il ne sera pas nécessaire de passer par ces préliminaires) ; il faut alors choisir 4 joueurs de la manière suivante : deux joueurs qui se trouveront sur le terrain et deux autres qui constitueront la réserve. Les deux joueurs qui vont défendre les couleurs de votre équipe sont respectivement attaquant et goal ; ne pouvant diriger les deux joueurs, vous sélectionnez en début de partie le rôle que vous voulez jouer.

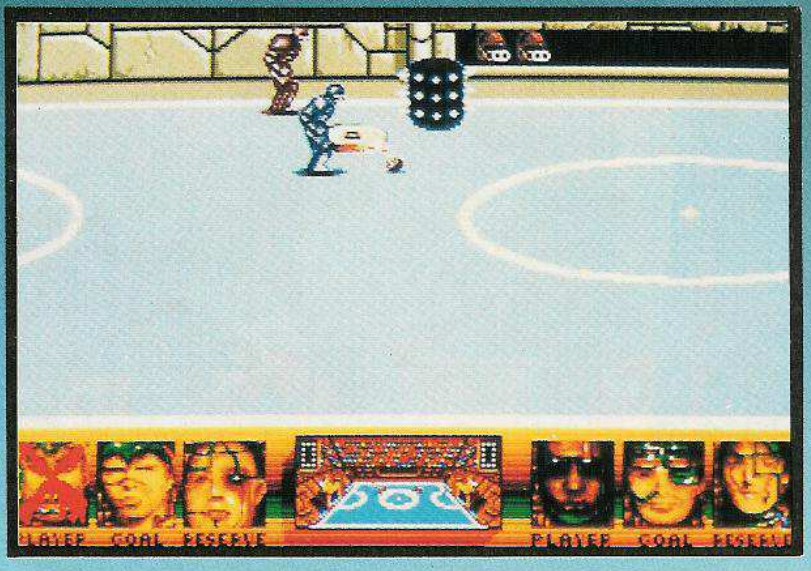
Si vous êtes attaquant, vous devez être un expert en dribble pour marquer des buts dans le camp adverse et si vous êtes goal, vous devez faire le maximum pour venir en aide à votre attaquant.

Par exemple, vous pourrez vous déplacer en milieu de terrain pour chercher des ennuis à l'adversaire (n'oubliez jamais que c'est un jeu où il faut être agressif !) et libérer ainsi le terrain pour votre attaquant qui ira alors marquer en toute tranquillité.

Quoi qu'il en soit, pour passer au niveau suivant, il faut absolument marquer 4 buts avant l'équipe adverse ; par ailleurs, afin de rendre le jeu encore plus sanglant, chaque niveau possède sa part de pièges comme, par exemple, des plaques où vous allez griller ou des cylindres où vous vous empalez sans problème ! Bien sûr il est fortement conseillé de les éviter mais rien n'interdit de pousser malencontreusement un adversaire dans un de ces pièges ; seulement, n'en profitez pas trop car le jeu s'arrêtera s'il y a trop de victimes car il faut quand même des joueurs pour faire une partie...

Doté de graphismes soignés et d'une animation de qualité, Skateball a l'avantage de pouvoir se jouer à deux ce qui promet, dans ce cas, des parties très sanglantes.

Atari ST

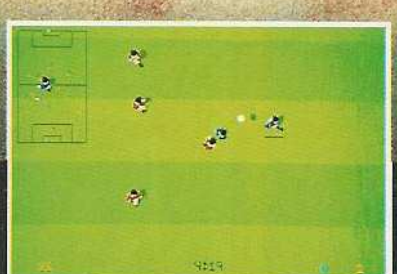


Un joueur a disparu. Son visage est barré au bas de l'écran.

KICK OFF

VERSION ATARI

VERSION AMIGA



VERSION ATARI ST

TITUS

ANCO

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

VINDI

Vindicators est une fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade de café.
Nous sommes en l'an 2525... Une armée de stations spatiales non identifiées et ayant des intentions hostiles arrive sur la terre.
Le seul moyen de détruire les forces envahissantes est de s'infiltrer parmi l'ennemi avec des tanks de bataille SR-88, surtout connus sous le nom de Vindicators.
Pour un ou deux joueurs.

TENGEN

"Un **Nouveau** Nom dans l'adaptation de jeux de café !"

DOMARK

CATORS

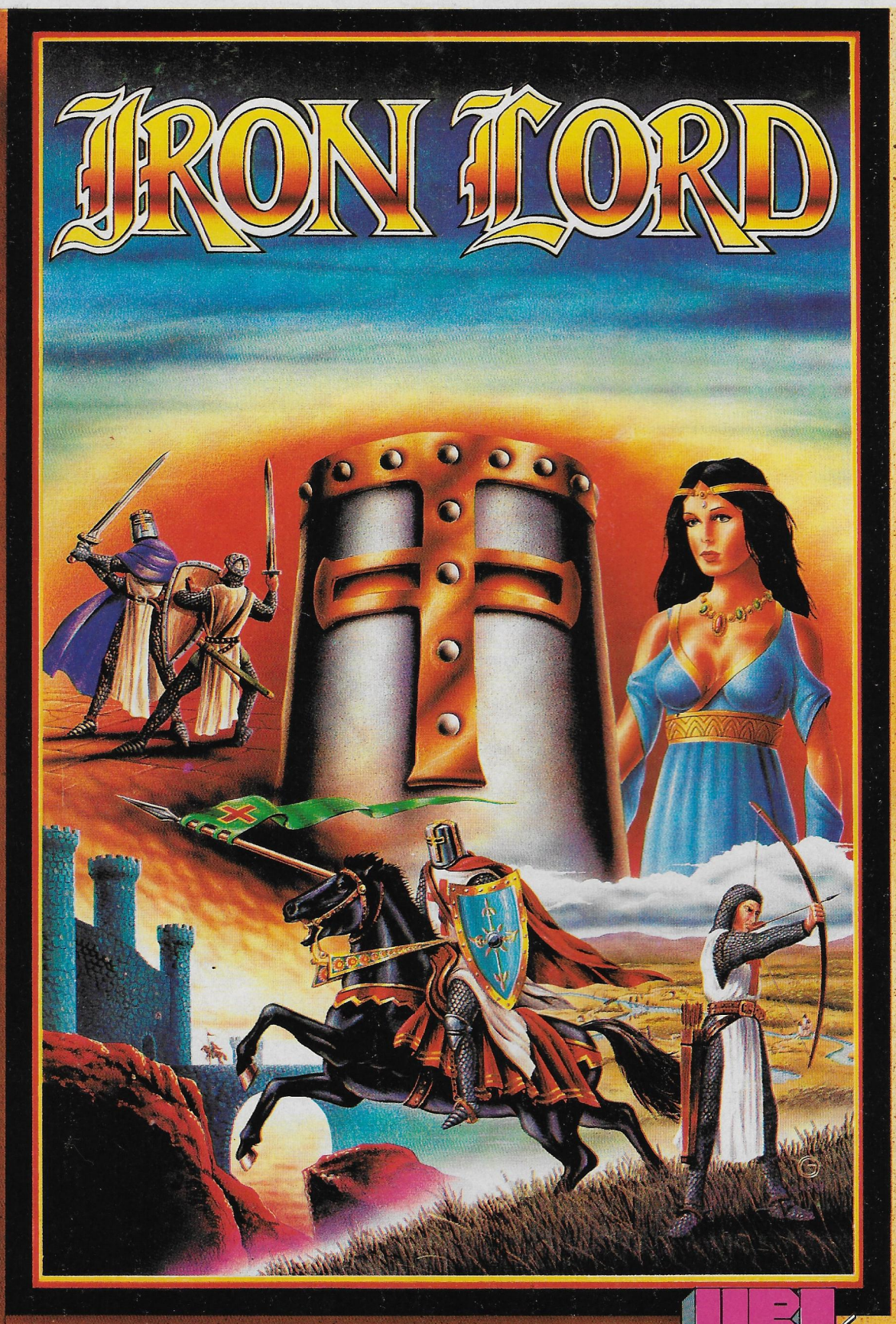
De magnifiques graphismes, beaucoup d'action et un défi incroyable. Outre le fait d'éviter et de détruire les tanks ennemis et les obstacles, vous devrez constamment remplir votre réserve de fuel avec des jerricans à travers les différents niveaux, vous aurez la possibilité d'accroître votre vitesse ou votre portée de tir ainsi que la puissance de tir ou le rayon d'action.
Mais ce n'est pas tout, après avoir détruit toutes les stations, vous devrez affronter le terrible empereur de l'empire étranger. Gagnez, et le monde entier fêtera votre victoire. Perdez, et dites au revoir à tout le monde...

Disponible dans les meilleurs points de vente
sur : Spectrum, C 64, Amstrad, Atari ST et Amiga.

Distribué par
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

UBI SOFT presente



UBI soft

DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 48 98 99 00

UNE GRANDE SAGA MÉDIÉVALE

Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad, C 64 Disc : 199 F.
Amstrad, C 64 K7 : 159 F.

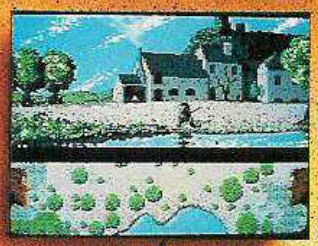


Photo d'écran C 64

Photo d'écran sur Amiga

Photo d'écran ST

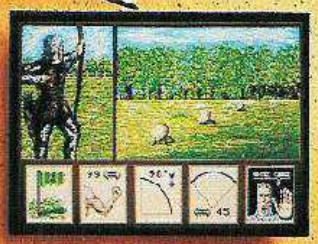


Photo d'écran ST

Photo d'écran ST

Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...

Prochainement Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tél. (1) 48 98 99 00

crazy CARS II

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

POPULOUS

ELECTRONIC ARTS
STRATEGIE

On nivelle le terrain pour construire.

TOP MICRO WORLD

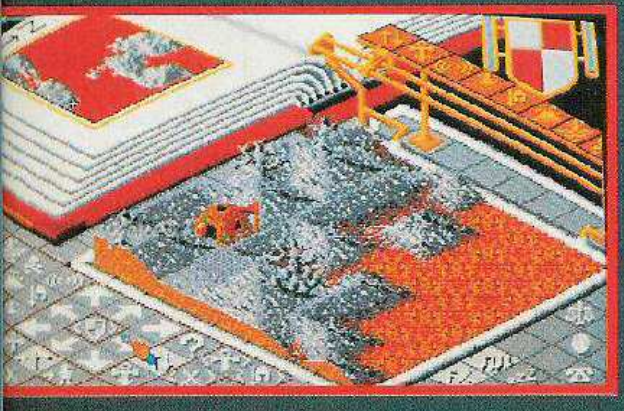
On vous a certainement déjà proposé de vous occuper d'un être résidant à l'intérieur de votre ordinateur ou bien de vous rendre maître d'un parc gardé par une sentinelle implacable. Mais vous a-t-on déjà donné le rôle d'un dieu, un vrai, avec les pouvoirs réservés à cette élite ? Populous vous permettra de révéler vos talents d'omnipotence universelle. De votre main divine, vous allez détruire, organiser et ravager plusieurs mondes.

Pour l'instant, tenez-vous-en au premier univers proposé : il comporte suffisamment de possibilités pour exercer votre domination. Plus tard, vous découvrirez les déserts de sable, les contrées gelées ou encore les roches entourées de laves. Toutes ces variations climatiques et géologiques influencent le comportement et la résistance de la population. Vous n'aurez pas en effet que du minéral à diriger, les «humains» habitants de ce monde, nécessitent de grands soins : ce sont eux qui par leur adoration envers vous, fourniront l'énergie (appelée Mana) utilisée ensuite par vos pouvoirs. Ceux-ci peuvent être très bénéfiques ou absolument dévastateurs. Ils seront bénéfiques lorsque vous modèlerez le terrain de manière à aplanir le relief, ainsi les habitations s'édifieront, la population augmentera et votre pouvoir aussi. En ce qui concerne les dévastations, vous possédez une panoplie assez importante dépendant totalement de votre niveau d'énergie : cela va du raz de marée au tremblement de terre en passant par l'apparition de volcans. Evidemment ces catastrophes s'abattront sur le camp adverse qui ripostera de même. Le but étant de détruire totalement la population rouge (tiens) adoratrice de la tête de mort. Si les catastrophes «naturelles» ne suffisent pas, il est possible d'entrer en guerre par l'intermédiaire du «leader», personnage central puisqu'il peut attirer toute la population auprès de lui et constituer ainsi une force redoutable. Mais si vous possédez assez de puissance vous pouvez aussi le transformer en chevalier. Il n'aura alors qu'un but en tête : se diriger sur ses adversaires et les détruire. Vous pouvez manipuler la population qui peut alors se consacrer à la construction de bâtiments, lancer ses forces dans le Jihad ou bien fusionner afin d'augmenter sa puissance globale. Un scénario tel que celui-ci ne pouvait pas se contenter d'un décor banal et de graphismes approximatifs. Tout le jeu semble être déposé sur la table de travail du dieu, le livre des mondes ouvert sur le haut de l'écran, les icônes disposées juste au bas du plateau de jeu. Celui-ci est justement placé en diagonale et représente une vue agrandie du terrain en 3D. Plus haut, un indicateur est là pour mesurer votre énergie et donc les pouvoirs accessibles. Si l'on ajoute l'animation et les performances musicales, on atteint presque la perfection. De plus, si vous souhaitez affronter un de vos amis, il ne vous reste qu'à connecter deux machines par un câble ou par un modem ! Populous, de par sa très grande originalité et une réalisation irréprochable, est en passe de devenir le jeu indispensable sur micro.

Peut-être le début d'une ville ?

Le rude climat des pays froids.

Un château fort ennemi dans le désert.



Les délices de la mer de lave.

Amiga

Un nouvel épisode de l'épopée à la gloire de la belle et grandiose automobile vient de commencer avec TEST DRIVE II. Cet épisode est surtitré : le Duel. Voilà qui promet de nouvelles sensations et qui interpelle quelque part au niveau du vécu les passionnés de la déesse mécanique.

La route est à nous...

... mais gare aux voitures de flics !

Test

TEST DR

En effet, si le premier épisode offrait une pléthore de véhicules plus fantastiques les uns que les autres, «Le Duel» autorise une course contre le micro lui-même ou bien plus classiquement contre la montre.

Dès la présentation, il est possible de couper le son, ce que je vous conseille de faire car les PC ne sont pas réputés pour posséder de grandes qualités musicales.

Un menu graphique permet de faire son choix parmi les options proposées par Test Drive II.

Mis à part le type de course choisie (voir plus haut), le joueur peut sélectionner sa voiture et celle de son concurrent.

Le choix n'est pas important puisque seuls deux noms répondent présents mais quels noms puisqu'il s'agit de Ferrari et de Porsche. Le premier présente la fabuleuse F40 et le second la non moins renommée 959.

Vous pouvez également choisir l'automobile de votre adversaire.

Imaginez donc les courses : F40 contre 959, le résultat risque d'être épique.

Il y a encore un avant-dernier paramètre : le choix du décor.

Chaque contrée offre 3 paysages différents et sur le disque d'origine, vous passerez de la plaine à la route montagneuse avec précipices à la clé plus une montagne (à gauche, cette fois) et quelques tunnels.

Dernier obstacle avant la course : le choix de votre niveau. Ne soyez pas trop prétentieux, lorsque vous êtes en mode ex-

Rien ne manque, sur le tableau de bord comme à l'extérieur.

Les éléments de décors comprennent même des tunnels.

On commence par choisir une voiture.

Duel

DRIVE II

SIMULATION
ACCOLADE

Indispensable passage à la pompe.

pert, vous avez le maximum de chances d'être rapidement en mauvaise posture.
De nombreux éléments viennent se mêler pour vous rendre la vie difficile : le trafic est plus ou moins dense (dans les deux sens), les bords de route sont jonchés de poteaux et les voitures de police pullulent.

Heureusement votre détecteur de radars fonctionne parfaitement et vous pouvez éviter de payer l'amende en roulant plus vite que la justice !

Une autre caractéristique vient perturber votre envolée vers les sommets de la conduite sportive : l'essence.

Il faudra faire le plein chaque fois que possible en s'arrêtant sur le «parking» de la station.

Cette dernière marque la fin d'une action, on en profite alors pour se renseigner sur les performances accomplies, avant de repartir.

Aux premiers niveaux, le passage des vitesses est automatique, ensuite il faudra s'occuper de la boîte en utilisant le joystick exactement comme un levier de vitesses.

Vous pourriez cependant regretter le petit nombre de véhicules proposés.

Eh bien, Monsieur Accolade a pensé à vous car il vous propose une disquette contenant 5 autres carrosses de la Testarossa à la Porsche RUF bi-turbo.

Vous voulez d'autres paysages ? Là aussi des «scenery disk» augmenteront le potentiel de votre jeu de base.

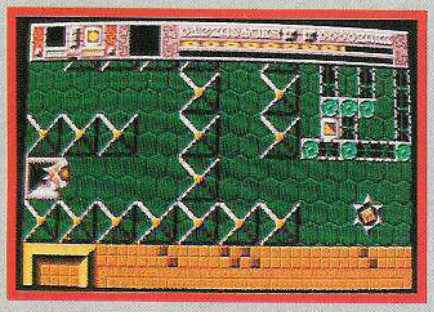
Evidemment cela oblige à effectuer des changements mais une première fois seulement car il est possible de créer un «play disk» avec les voitures et les paysages de son choix.

Les possesseurs de disque dur pourront également installer l'ensemble des disques sur leur support magnétique.

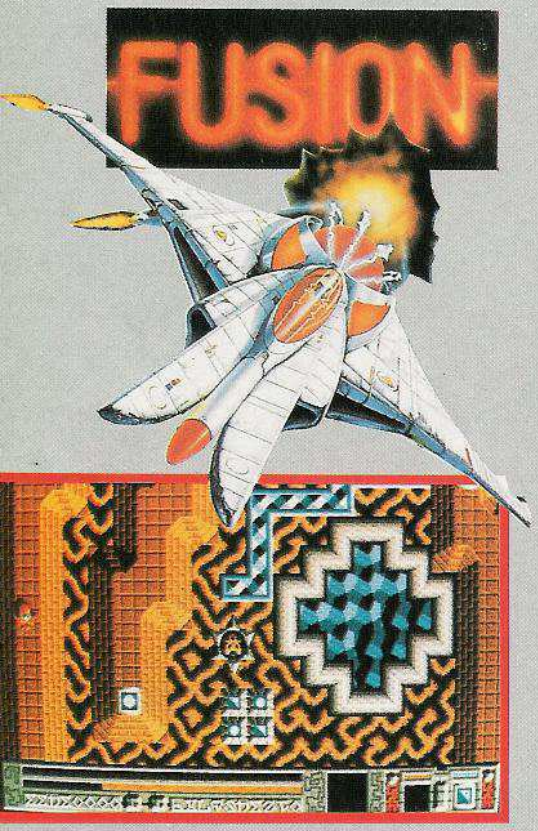
Que dire d'autre, sinon que la rapidité sur un AT à 16 MHz et plus est totalement satisfaisante et que le mode EGA offre sa palette de 16 couleurs pour le plus grand plaisir des yeux.

PC

La version EGA n'est pas mal du tout !



Le vaisseau ravitailleur s'apprête à franchir un trou.



Notez l'icône "clef" en haut à gauche.

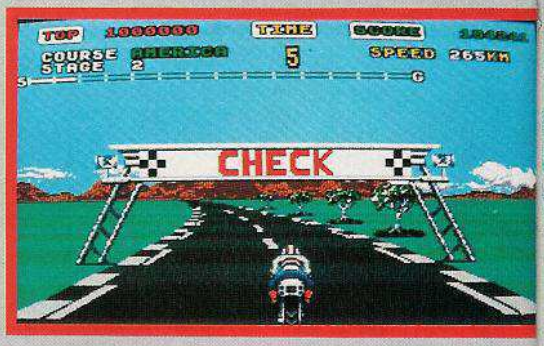
ACTION/RÉFLEXION
ELECTRONIC ARTS

Imaginez un univers de surfaces et de galeries furieusement protégé, sur lequel vous évoluez aux commandes d'un vaisseau et de son module d'attaque. Votre but : désamorcer une bombe. Vous avez là un jeu de stratégie et d'action nommé Fusion.

La bombe a été éparpillée en plusieurs morceaux qu'il faudra récupérer un à un et rassembler en un même lieu. Pour y parvenir, attendez-vous à passer de nombreuses heures. C'est pourquoi une sauvegarde du jeu a été prévue.
En évoluant dans cet univers extraterrestre, défendu par de nombreux canons et missiles, vous devrez résoudre des énigmes permettant de passer d'un champ d'action à un autre. Des couloirs s'ouvrent sous certaines conditions ; des labyrinthes mènent à des boutons commandant des portes... Adapté de la version Amiga, le jeu perd au passage sa musique mais gagne en difficulté. De bons bruitages, un scrolling sans reproche et des graphismes colorés sont les ingrédients de ce casse-tête d'où l'action n'est pas exclue.

Atari ST

Aux USA, départ urbain.



Check point : ça passe dans les temps.

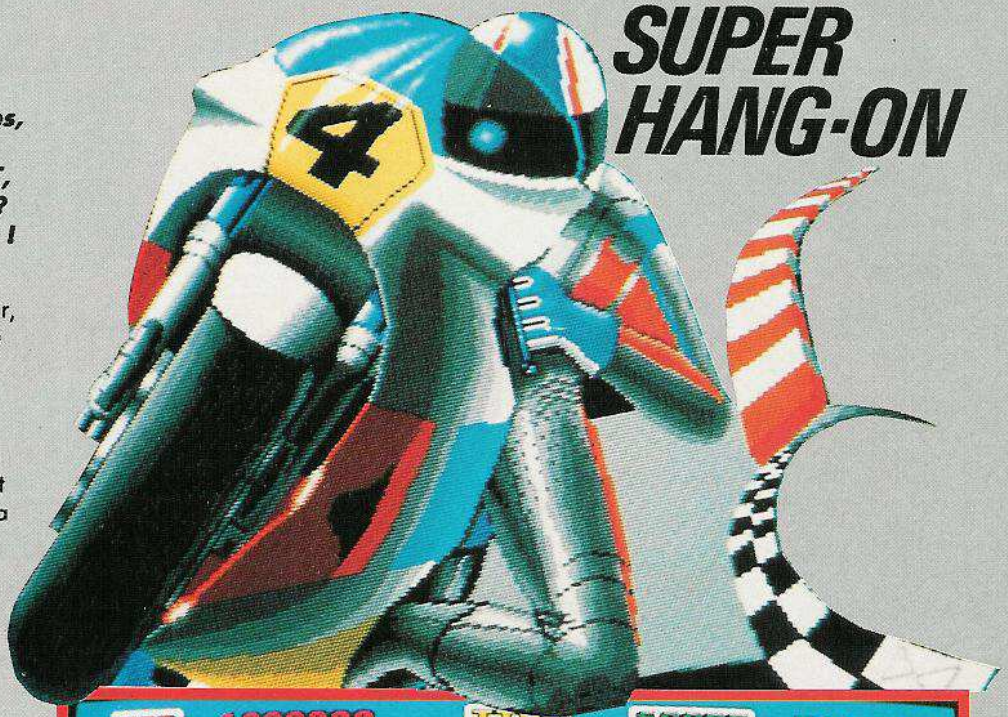
Circuit africain : le plus facile.

ARCADE
ACTIVISION

ELECTRIC DREAMS
COURSE MOTO

SUPER HANG-ON

Ce classique des salles d'arcades, produit par SEGA, merveilleusement adapté sur ST, arrive sur Amiga. Alors, réussi ? Mieux que ça : c'est un futur hit !



Combinaison de cuir, casque intégral, 750 cm3 sous le cul, c'est parti à fond la caisse mais gare aux gamelles ! 4 circuits sont proposés, sur 4 continents. L' Afrique fera l'affaire des débutants et, croyez-nous, ce sera déjà un petit exploit si vous finissez les 6 étapes ! Foncez, car les autres concurrents ne font pas de cadeau et, dans les virages, si vous caressez de trop près les vibreurs ou si vous n'avez pas adopté la trajectoire idéale, vous risquez fort de vous retrouver en vrac avec votre bécane. Ça fait sale !

Une animation époustouflante avec des graphismes soignés, que ce soient ceux des bas-côtés comme ceux de l'arrière-plan. Bruitages réalistes et musique endiablée, c'est à fond de 5 et à coup d'injection de nitro que vous parcourez les circuits. Gare aux montées d'adrénaline : ce jeu est dangereux (moins peut-être avec la souris sous les doigts qu'avec un vrai guidon) ! Une réalisation superbe dont on ne saurait se passer...

Amiga

L'arrivée sous les acclamations.

Get ready ! After Burner est là sur Amiga. Une musique d'enfer, des graphismes corrects : un bon jeu compte tenu des difficultés d'adaptation.

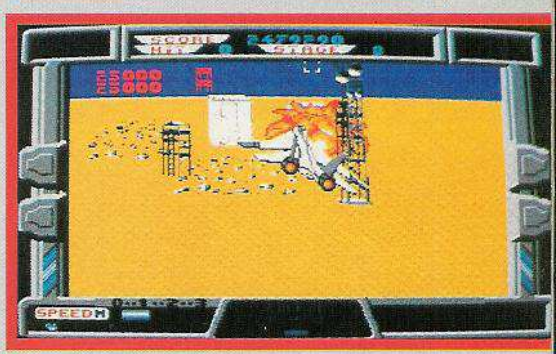
Le célèbre After Burner de Sega, après une adaptation assez mauvaise sur ST et réussie sur CPC, arrive sur Amiga. Avec un son peu ripou, composé de digites musicales et d'ordres vocaux aboyés par le navigateur, l'ambiance est donnée. Les graphismes sont corrects et l'animation également bien que, par moments, elle devienne un peu trop saccadée.

Pour être le héros de ce jeu dément, il faut des nerfs d'acier, un œil de faucon pour repérer les missiles ennemis et des réflexes à la hauteur des commandes de l'avion pour les éviter.

Au joystick ou à la souris, les paris sont pris : qui inscrira son nom en tête de liste des high scores ? Rigolez ! Jusqu'au 8ème «stage», c'est presque du gâteau par rapport à ce qui suit. Un classique qui vous économisera pas mal de pièces de 5 balles ! Lock on sur votre revendeur !

Amiga

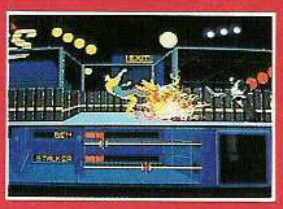
Face à face avec l'ennemi.



Les difficultés commencent réellement au niveau 8.

Nous sommes en l'an 2019. "The Running Man" est un jeu mortel, une poursuite infernale à laquelle personne n'a jamais survécu.
Mais... Schwarzenegger n'a pas encore joué.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD cassette et disquette, C 64 cassette et disquette et Spectrum.



AMIGA SHOTS

SCHWARZENEGGER

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente.

GRANDSLAM

CRAZY CARS II

TITUS
SIMULATION

Démanteler un gang de trafiquants de voitures tout en étant au volant d'une magnifique F40 flamboyant d'un rouge sans aucune éraflure, voilà une mission que vous n'allez certainement pas manquer... D'autant plus que tous les ingrédients d'une bonne simulation sont entre votre joystick (ou votre souris) !

Il faut d'abord savoir que vous allez évoluer dans un milieu complètement «pourri» où vous ne pourrez compter que sur vous-même ; en effet, pour couvrir tout ces vols de Mercedes, Porsche, Lamborghini ou autres, il a fallu la complicité, dans les 4 états concernés (Utah, Colorado, Arizona et New Mexico), de policiers véreux. Pour éviter d'être démasqués, ils vont donc vous pourchasser sans aucune pitié en prétextant bien sûr un excès de vitesse ; ainsi, grâce aux lois sévères des Etats-Unis, ils seront en mesure de vous arrêter et de vous empêcher de leur nuire.

Vous prenez le départ en Utah, très exactement à Salt Lake City pour la version Amiga tandis que dans la version CPC, vous démarrez de Montrose au Colorado pour vous rendre à Denver.

Cette différence n'est pas la seule entre les deux versions de Crazy Cars II mais, rassurez-vous, ce sont toujours des détails ; ainsi, dans la version Amiga, vous pouvez sélectionner votre unité de vitesse (km/h ou Mph), la mise en service ou non du radar indiquant la proximité d'une voiture de police et vous pouvez vous orienter en faisant apparaître la carte des 4 états à l'écran.

Sur CPC, les deux premières options sont figées en km/h d'une part, et le radar est branché d'autre part ; enfin, pour des raisons de taille mémoire, la carte ne peut pas être affichée à l'écran mais elle vous est fournie sur papier avec le logiciel.

Ces différences étant signalées, il n'y a plus qu'à profiter, sur chaque version, de la rapidité de la simulation, de la maniabilité de la voiture et des scrollings impressionnants dont nous disposons.

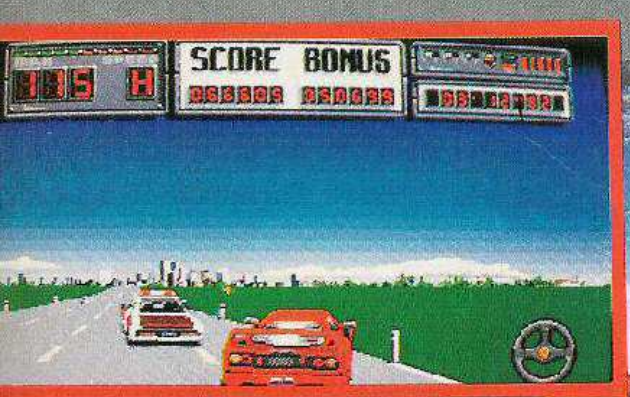
Sachez que la maniabilité de la F40 est très importante car vous devez rouler à une certaine vitesse pour échapper aux voitures de police et, en plus, il faut éviter des barrages qui se trouvent sur les routes : un petit conseil pour les passer dans les meilleures conditions (il faut être précis mais c'est infaillible) : ou vous quittez habilement la route ou vous passez juste au milieu ; pour les voitures de police, vous roulez d'abord sur les bords extrêmes de la route afin qu'elles se placent juste devant vous et vous déboîtez au dernier moment avant qu'elles puissent réagir...

Pour terminer, n'oubliez pas de surveiller scrupuleusement les deux témoins suivants : les indications que vous donne votre ordinateur de bord à chaque croisement car une bifurcation ratée a toutes les chances de vous mener à un «Game Over» et votre compte à rebours qui vous fera exploser s'il atteint zero aussi ne prenez pas le temps de compter les marguerites qui se trouvent dans les champs !

En suivant ces quelques conseils, vous serez dans les meilleures dispositions pour atteindre les 300 km/h tout en savourant les qualités techniques du logiciel en fonction des micro-ordinateurs concernés bien entendu.

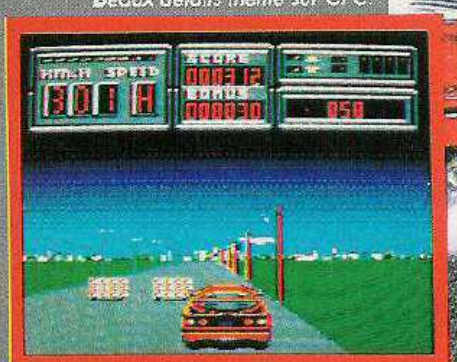
Attention ! Version Amstrad.
Au chargement (après RUN"CC2"), appuyer assez longtemps sur la barre d'espace.

Amstrad CPC, Amiga



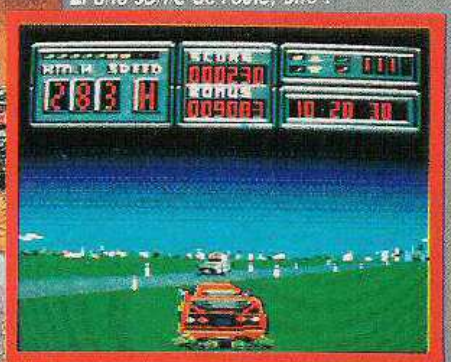
Pas toujours facile à éviter, les voitures de flics ! (Amiga)

Route de nuit, privilège réservé sur l'Amiga.

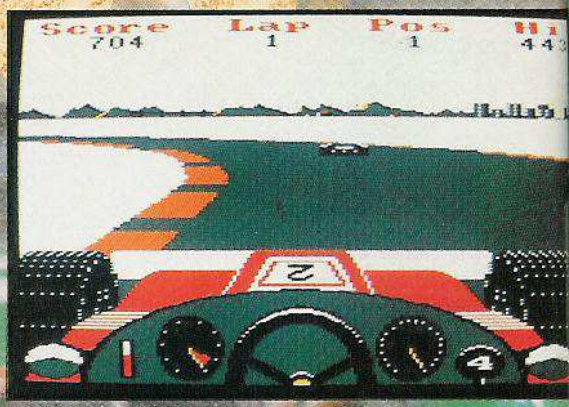


Beaux détails même sur CPC

Et une sortie de route, une !



Excellent effet de perspective.



Les couleurs changent en fonction du circuit.

3D GRAND PRIX

UBI SOFT
SIMULATION

Avant toute chose, saluons l'initiative d'Ubi Soft qui a décidé de rééditer une simulation de Formule 1 qui n'a absolument pris aucune ride ! 3D Grand Prix mérite amplement d'être découvert par ceux qui sont arrivés dans le monde de la micro après ce logiciel.

Les émetteurs d'ondes négatives diront que ce n'est qu'une simulation parmi tant d'autres.

Alors, prenez la peine de voir dans quelles conditions vous bouclez chaque tour de circuit.

Tout d'abord, vous êtes installé au volant de la F1 ce qui vous permet d'éprouver toutes les sensations au ras du bitume.

Ensuite, l'animation est de grande qualité tant au niveau du volant que des roues ou de tout le paysage externe ; enfin, le degré de difficulté est tel que vous devez absolument vivre chaque circuit comme un combat si vous voulez sortir vainqueur. Pour terminer, voici un petit rappel du principe du jeu pour tous les malheureux qui ne possèdent pas ce logiciel dans leur logithèque.
Vous avez 8 circuits de championnat à parcourir.

Pour passer d'un circuit à l'autre, vous devez impérativement arriver parmi les trois premiers après avoir accompli trois tours de circuit.

Quatre vitesses sont à votre disposition mais, si vous voulez un conseil, n'entamez jamais un virage en 4ème car vous perdriez le contrôle de votre véhicule et feriez une magnifique sortie de route.

Enfin, prenez bien garde à vos adversaires (c'est ici que vous apprécierez la présence des rétroviseurs...) car ils sont très offensifs : derrière vous, ils tenteront de vous doubler et devant vous, ils essaieront de vous bloquer alors soyez vigilant et vous passerez avec succès d'un circuit à l'autre.

Amstrad CPC

Notez la présence des rétros avec l'image de la piste.

En bas à droite, l'ordinateur de bord donne la position.

AFRICAN RAIDERS-01

TOMAHAWK
RALLYE AUTOMOBILE

En vue de la mer. Dakar n'est plus très loin.

Tunis, Ghadamès, Agades, Bamako... la route du Dakar est ouverte. Votre objectif : être le premier. Au volant d'un buggy 4 x 4, sur piste ou hors piste, affrontez les dangers du Dakar.

Une simulation-action intéressante qui devrait ravir les passionnés du Pa'Dak' !

Atari ST

Du sable, de la latérite, poussière plein la bouche, foncez vers un horizon de dunes en suivant la piste balisée par de vieux fûts d'huile. Ici un motard qu'on dépasse sans peine, là un Range Rover qui ne se laisse pas faire.

Pour rattraper le retard et gagner de précieuses minutes sur les autres concurrents, rien de tel qu'un peu de hors piste, à la carte et à la boussole.

Cependant, prenez garde aux dromadaires, aux bidons qui traînent ou aux vieilles épaves.
Une marche en avant, une arrière, une commande de transfert 4 x 4 : le buggy se pilote facilement.
Vitesse de pointe 240 km/h.
Ménagez-le toutefois pour parcourir les 5 étapes.
Les chocs et collisions se paieront à un moment ou à un autre...

Savoir prendre des risques pour passer en tête !

TOP LEVEL

MBC/ARCADE

Après des débuts dans le logiciel d'aventure, MBC fait son entrée dans la catégorie arcade. Vous ne serez pas déçu par ce que Top Level vous propose à condition d'avoir les réflexes très prompts...

Lorsque vous vous installez pour la première fois au volant de votre véhicule, un conseil avant de vous lancer plein pot sur cette route de campagne : décalez-vous un peu du bord de la route sinon ce sera le crash immédiat.

Ensuite, il vaut mieux savoir que ça va vite, très vite et qu'il faut réagir immédiatement pour éviter les nids-de-poule, troncs d'arbres, camions ou voitures mal garés, sans compter les bons embranchements à prendre, si vous voulez que la partie dure un peu. Bien sûr, vous pouvez freiner mais pas à loisir car il faut laisser le temps aux freins de se refroidir entre chaque utilisation !.
Vous avez compris que cette route de campagne, qui comprend 2 niveaux, s'avoisine à une route de l'enfer pour les nerfs.
Si vous voulez vous y adapter progressivement, nous vous conseillons d'aborder en premier le second volet du logiciel.
En effet, la présence d'un kit de construction vous permet de créer vos propres circuits.
D'une utilisation très simple, vous avez tous les éléments nécessaires pour créer vos sprites et les placer ensuite dans un tableau.
Avec un peu de patience (il est possible de sauvegarder un travail inachevé), vous pouvez obtenir de très bons résultats.

En conclusion, Top Level est un logiciel complet.
De plus, il faut signaler l'occupation de l'écran dans toute sa hauteur et une présentation des plus impressionnantes occupant tout l'écran et dotée d'un scrolling de qualité.

Amstrad CPC

◀ *Dextérité et réflexes obligatoires.*

Le "construction-kit"

TOM & JERRY

Hunting High and Low

AMIGA

AMIGA

AMIGA

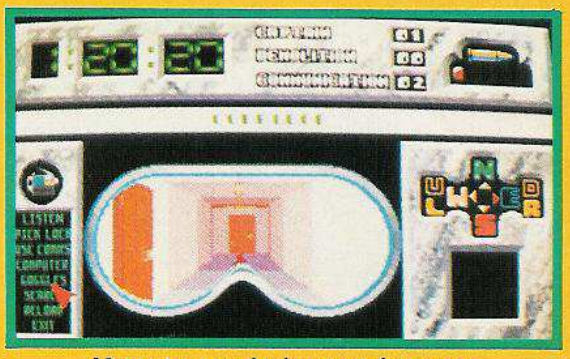
La plus mignonne des souris, connue de tous, et le matou tout aussi célèbre recommencent pire que jamais à se faire des misères. Alors que Jerry préfère grignoter le délicieux fromage disposé un peu partout de façon très tentante en employant diverses astuces (bien entendu au détriment de Tom), celui-ci pourchasse notre souris, étant comme toujours aveuglé de joie à l'idée de se mettre Jerry sous la dent. C'est à toi d'entrer dans le rôle de la souris audacieuse : ainsi tu vas pouvoir agacer le "brave" Tom grâce aux divers objets se trouvant dans l'appartement. La malignité des choses jouera alors en ta faveur : les peaux de bananes sont glissantes, les boules de bowling et les livres sont lourds, la télévision et le réfrigérateur distraient Tom sans peine... Tu en auras bien besoin car la vie ne sera pas facile lors de ta virée gourmande dans l'appartement, allant d'un trou de souris à l'autre ; ce sont bien souvent des sauts acrobatiques subtils sur le fauteuil, les lampes et les étagères qui t'aideront à échapper à l'énergie et la ténacité du vilain matou.

© 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.

MAGIC BYTES

ARCADE/AVENTURE — TYNE SOFT

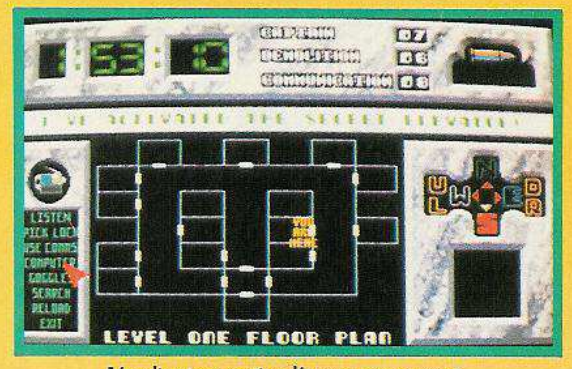


Vision à travers les lunettes infra-rouges.

Et deux membres de la légion rouge en moins !

Mayday Squad est la dernière chance contre le terrorisme : cette équipe d'hommes et de femmes surentraînés peut seule remplir la mission qui lui est assignée. Ils vont vous entraîner dans une aventure politico-guerrière (enfin plutôt guerrière) dont les principaux ingrédients sont la perspicacité et l'efficacité.

Figurez-vous que l'ambassade de Lutonie a été prise d'assaut par la Légion Rouge, un groupe terroriste des plus enragés qui menace de faire sauter le bâtiment avec ses occupants si leurs exigences ne sont pas satisfaites. Parmi les otages de la Légion Rouge, se trouve la fille de l'ambassadeur. Elle est cachée dans une des pièces de l'immeuble. Votre mission sera donc de la retrouver et de tuer les chefs de la Légion Rouge avant que l'ambassade n'explose, c'est-à-dire avant le coucher du soleil. Comme dans «Mission Impossible», vous devez sélectionner les 3 membres de votre équipe en fonction de leurs qualités respectives. Fait nouveau dans ce type de jeu : on peut obtenir un trio féminin, tout aussi efficace que ses collègues masculins. Chacun possède sa spécialité : le tir, les explosifs et les communications. Trève de bavardages, il faut entrer dans l'ambassage. Celle-ci est malheureusement très surveillée par la Légion et derrière chaque porte se cache un ou plusieurs tireurs. De plus, vous ne contrôlez qu'un seul personnage à la fois, il faut donc choisir celui qui est le mieux adapté à la situation présente. Une des stratégies possibles est la suivante : l'expert en communications crochète les portes fermées. Puis c'est au tour du capitaine d'entrer en premier dans la nouvelle pièce. Là, il pourra tuer les éventuels terroristes. Ensuite, le spécialiste des explosifs exercera ses talents sur les pièges cachés, il sera suivi par le professionnel du crochetage qui cherchera des objets intéressants avec l'aide de ses lunette infrarouges si la pièce est plongée dans le noir. Chaque homme dispose de munitions en nombre limité. Il pourra se ravitailler dans certaines pièces. Seul l'artificier possède les grenades, les explosifs et les mines. L'explosion peut être immédiate ou différée. Dans le premier cas, l'équipe doit plutôt se trouver en dehors de la pièce car les éclats risquent de diminuer la durée de vie du commando. En effet, chaque homme peut encaisser un certain nombre de coups (de 20 à 50 selon le choix fait dans les options), mais seul le docteur trouvé dans certaines pièces pourra le guérir complètement. Au départ de l'aventure, il est nécessaire de posséder un objet indispensable : la disquette contenant les plans de chaque étage. Pour cela, il faut prendre la porte face à vous dans le vestibule, puis la première porte à gauche. Il y a un coffre dans le «General office», faites le sauter avec un explosif, puis utilisez les lunettes infrarouges pour chercher la disquette. Dorénavant, à chaque fois que vous trouverez un ordinateur, vous obtiendrez des renseignements précieux. Mayday qui possède des graphismes en pseudo 3D est assez rapidement prenant. L'horloge digitale qui égrène les secondes en haut de l'écran y est certainement pour quelque chose. Ce jeu par ailleurs bien animé et sonorisé, nécessite du sang-froid et de l'efficacité et même des réflexes car Mayday Squad mêle agréablement deux genres.

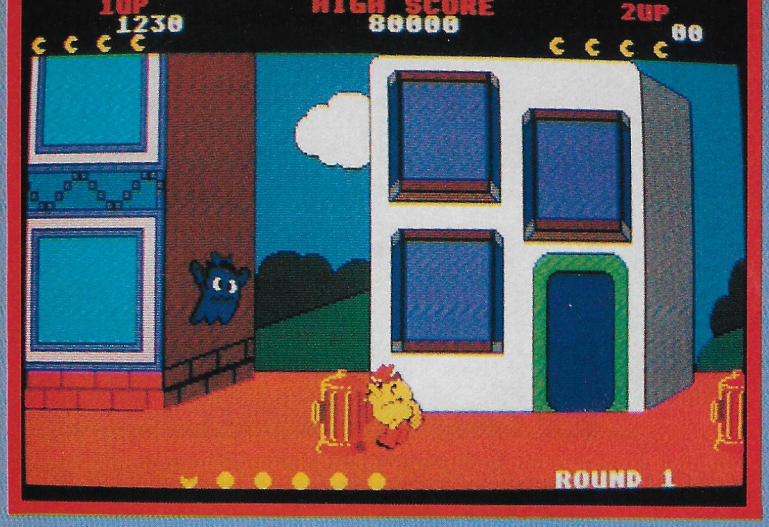


L'ordinateur active l'ascenseur secret.

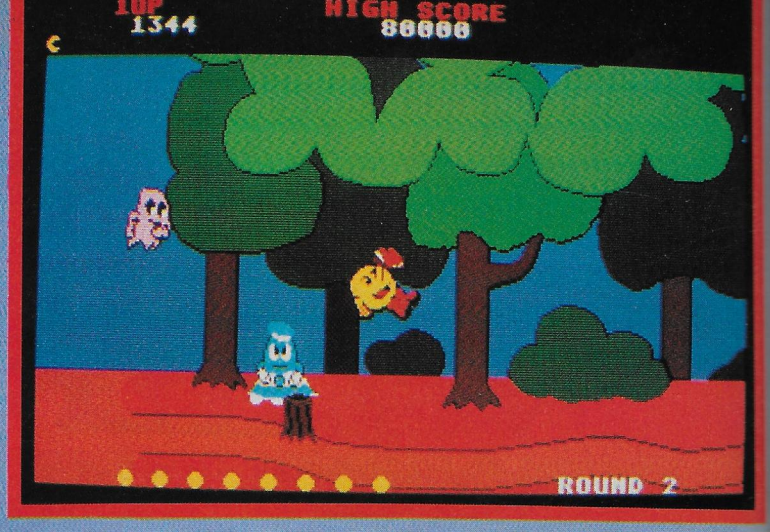
Maintenant la porte est ouverte.

Les messages captés de l'extérieur.

Amiga



Des couleurs très vives sur ST.



La traversée du bois. (ST)

PAC-LAND

GRANDSLAM/ARCADE

Pac est de retour pour de nouvelles aventures. L'un des personnages les plus célèbres du jeu électronique nous fait visiter Pac Land, son pays plein de dangers. Une conversion réussie du coin-op de Namco.

Pour aider une fée à retrouver son royaume, Pac va affronter ses ennemis Blinky, Pinky et toute la clique ! En voiture, en avion, «à pied», ils lui rendront la vie difficile. Traverser la ville, les bois et quitter l'île ne sera pas facile. Au retour Pac aura des souliers qui volent (rien à voir avec Chantal Goya !) mais son voyage sera quand même mouvementé.

En ville ses premiers ennemis conduisent des voitures-bulles. Pour les éviter, le meilleur moyen est encore de se percher sur une bouche d'incendie. Si Pac-Man réussit du premier coup, il pourra manger des cerises : quelques points supplémentaires. Pour éviter les bombardements des avions, il suffit de faire un peu attention. Gare à vous, les fantômes si Pac-Man trouve une pac-gomme !

Dans la forêt, des troncs d'arbre ralentissent sa progression alors que ses ennemis sont encore plus agressifs.

Franchir les précipices sur les rondins de bois tournant ne sera pas trop difficile si Pac-Man coordonne bien les mouvements de son joystick. Attention toutefois au dernier pont qui, sur Atari, se détruit lors de son passage. Arrive alors l'épreuve du tremplin. Aïe, c'est pas gagné !

Musique sympa et entêtante, animations rapides sur C64 (moins sur CPC) et couleurs vives sont les qualités de ce jeu qui n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire...

Les as du joystick sont invités à essayer !

C64, CPC, Atari ST

L'épreuve des rondins. (CPC)

Première vraie difficulté, le tremplin. (C64)

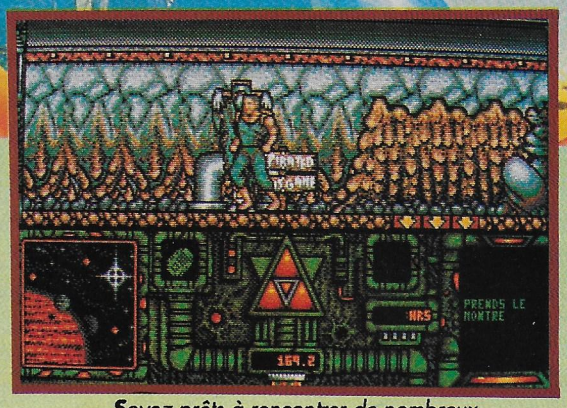
PRISON

CHRYSALIS SOFTWARE
AVENTURE/ACTION

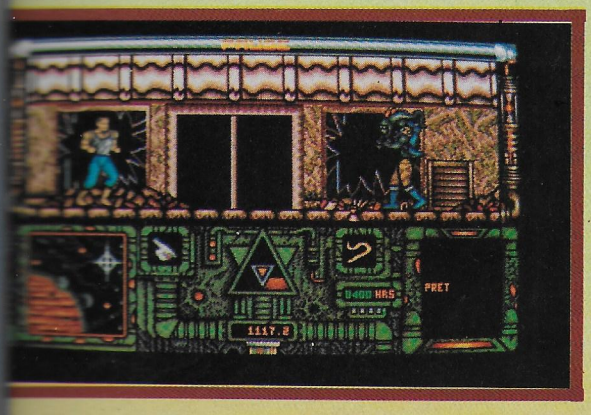
Pire que les bagnes d'antan ou les QHS du XXe siècle, Altax, la planète prison, coupée du reste de l'univers, ressemble à un monde mort. Jag pourra-t-il s'en échapper ?

Accusé à tort (à moins d'avoir été la victime d'une machination) de crimes qu'il n'avait pas commis, Jag un flic de la Federation, a été téléporté sur Altrax. Il sait qu'un vaisseau s'y est crashé, il y a quelques années aussi, s'il le retrouvait, il pourrait s'évader d'Altrax. Ton rôle, à toi le joueur, sera de l'aider à quitter sa prison.
Le jeu recèle une certaine richesse en astuces à découvrir. Il faudra trouver des objets, éviter des pièges, livrer des combats et parfois même, savoir faire du troc avec certains personnages rencontrés. Graphiquement, c'est très détaillé, et les animations des personnages sont soignées. Quand une action est permise, l'ordinateur vous prévient ce qui rend le jeu abordable même par des débutants. A quelques menus détails près, les versions ST et Amiga sont très semblables.

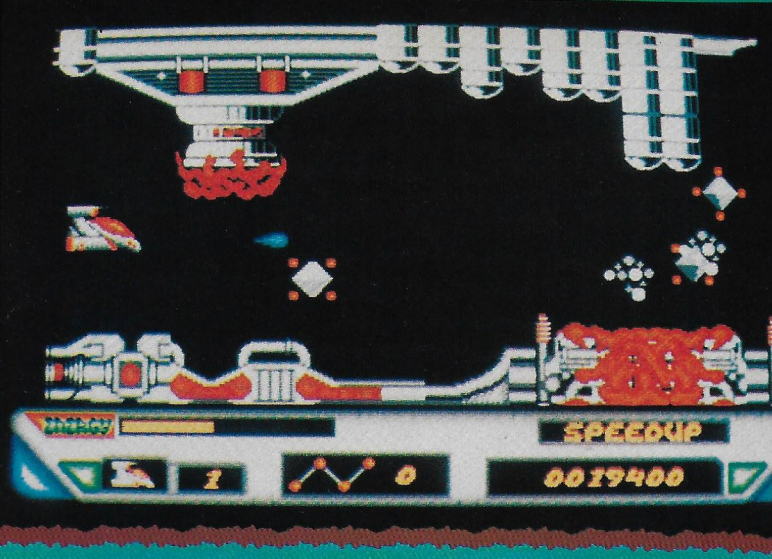
Amiga, ST



Soyez prêts à rencontrer de nombreux adversaires. (Amiga)



La fenêtre de droite indique les actions possibles. (ST)



Un shoot'em up traditionnel avec une touche d'aventure.

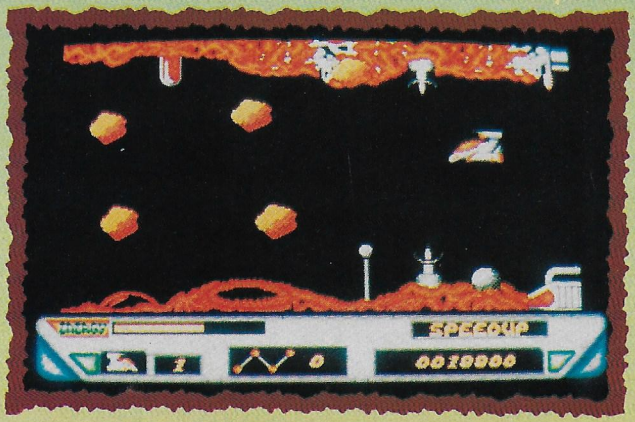
DNA WARRIOR

ARTRONIC
ARCADE

Un voyage au sein du corps humain, tel est le thème de ce jeu qui rappellera, sans ambiguïté, R-Type ou l'un de ses nombreux dérivés.

Pour se transformer en être d'intelligence infiniment supérieure à celle de ses confrères, le professeur Szymanski a procédé à une expérience sur son propre cerveau en implantant une molécule d'ADN (d'où le titre du jeu) et un accélérateur de croissance. Suite à un accident, le voilà dans le coma et c'est à bord d'un minuscule sous-marin que vous êtes injecté dans son corps afin de neutraliser l'implant.
Sur une musique endiablée, le joueur devra récupérer 8 molécules d'ADN, en évitant les vagues immunitaires qui tentent de le détruire. Des graphismes très colorés (quelle vision futuriste du corps humain !) pour ce labyrinthe «new look» dont il n'est pas évident de trouver, non pas la sortie, mais le but, le cerveau et son implant en récupérant, au cours du voyage, énergie, armements et protections supplémentaires.

Amiga



Graphismes aux couleurs très vives.

STORMTROOPER

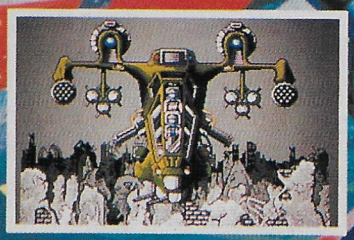
Avec Stormtrooper, vous devrez réussir à rentrer dans le complexe miné où se trouve le physicien Lawson.

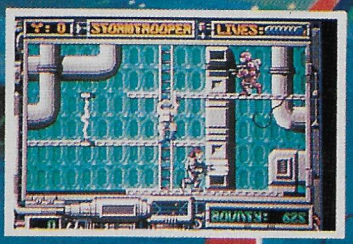
Votre mission : l'éliminer à tout prix.

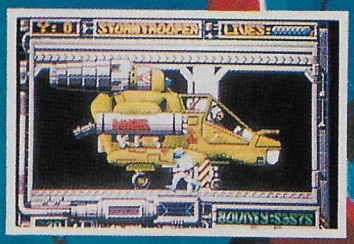
Vous rencontrerez des tas de mercenaires et ce sera à vous de déjouer les dispositifs de sécurité et d'affronter les nombreux obstacles et pièges qui barreront votre chemin.

Pour cela, à vous de trouver les armes cachées autour du complexe.

Stormtrooper - c'est 16 niveaux différents et 128 écrans d'action avec une superbe animation qui en font un des meilleurs jeux d'arcade-stratégie.







Photos d'écran Atari ST

Disponible sur PC, ST, Amiga.

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

SDI

ACTIVISION/ARCADE/STRATEGIE

SDI est un hit faisant partie des classiques chez Sega ; maintenant, il est possible de pénétrer dans ce plan de défense stratégique sur CPC.

Le point de départ est en fait la fin proche de notre planète car une guerre nucléaire a éclaté ; vous n'avez donc plus qu'un seul objectif : parer à ces attaques à bord de votre station spatiale et combattre les ennemis, leurs missiles, leurs satellites et leurs chasseurs.

Dans SDI, chaque niveau (il y en a 12) se passe en une ou deux parties. Tout d'abord, se déroule la partie offensive ; si vous réussissez à liquider les dangers de toute sorte, vous obtenez un bonus appréciable et passez au niveau suivant.

Partie défensive.

Dans le cas contraire, vous devez accomplir une partie défensive et empêcher le maximum de dégâts sur la planète.

Le scénario est donc très simple et se reproduit ainsi de niveau en niveau avec, bien sûr, un degré croissant de difficulté. SDI a l'avantage d'accepter un ou deux joueurs pour la défense de la planète.

Il faut noter que dans l'optique de donner un maximum d'intérêt et d'action pour le joueur, l'animation a été primée par rapport aux graphismes et aux couleurs.

Amstrad CPC

BLASTEROIDS

ARCADE
IMAGE WORKS

Tiré du célèbre jeu d'arcade s'intitulant Astéroids, Blastéroids vous invite à rencontrer et combattre le démoniaque Mukor. A cette fin, vous disposez d'un engin à propulsion qui vous servira à ouvrir le chemin au travers des nombreuses galaxies peuplées d'astéroïdes.

Pour commencer, nous vous conseillons de choisir le niveau le plus facile sur les quatre qui sont à votre disposition ; dans ce cas, vous avez neuf secteurs à investir avant de vous retrouver face à un premier monstre tentaculaire qui constitue le premier barrage à votre progression dans les galaxies. Suivant le secteur où vous vous trouvez, vous devez détruire des astéroïdes (les simples sont gris et les rouges libèrent des capsules d'énergie) ; sans compter les vaisseaux ennemis qui peuvent libérer 8 équipements variés (bouclier, aimant cristallin, camouflage...). Enfin, pour compléter les possibilités qui vous sont offertes, votre engin peut prendre à volonté trois formes différentes : le Speeder qui est le plus rapide, le Fighter qui possède la plus grande puissance de tir et le Warrior qui est le plus blindé.

A notre avis, c'est en utilisant dans la majorité des cas le Fighter que vous obtiendrez les meilleurs résultats. Du côté de la réalisation technique, Blastéroids présente une animation de bonne qualité et des graphismes en mode 1.

Amstrad CPC

La deuxième galaxie.

De plus en plus d'ennemis...

R-TYPE™

ELECTRIC DREAMS/ARCADE

Le célébrissime et illustrissime jeu d'arcade R-Type fait son apparition devant nos yeux écarquillés. La version ST était déjà très proche de la version «de café» mais le spectacle que nous offre l'Amiga est véritablement une réussite.

Rappelons les faits : à bord de votre vaisseau de combat R–9, vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers de la menace de l'Empire Bydo et de ses monstres.
Le scénario est bref, sans fioritures inutiles.
En effet, on ne cherchera pas la petite bête à ce niveau–là et l'on retiendra plutôt la variété des décors et la rapidité de l'animation.
De ce côté, pas de problèmes : les vagues ennemies arrivent régulièrement et en nombre (malheureusement !), les décors sont très colorés et le scrolling de tout l'écran se déroule sans à–coups.

Monstre final du 1er tableau.

Les monstres de fin de tableau sont monstrueux à souhait, animés comme il le faut et tout à fait comparables à ceux de la machine d'arcade.
Comme le jeu n'est pas toujours facile, il est possible de reprendre là où l'on vient d'échouer pour tenter à nouveau sa chance. La musique et les bruitages sont superbes.
Bref, R–Type est un «must» sur Amiga, bien qu'il arrive après d'autres programmes similaires.

Amiga

Le 2ème niveau.

Graphisme réussi.

THE REAL GHOSTBUSTERS™

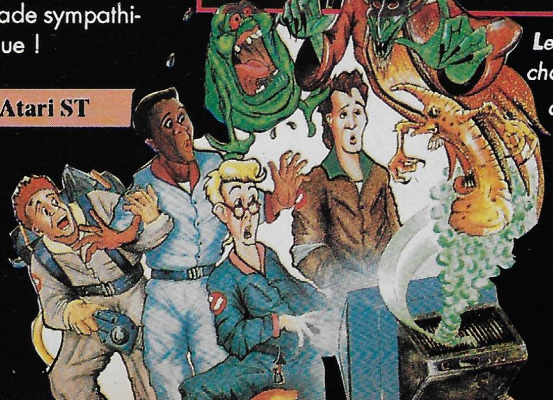
ARCADE/ACTIVISION

Les fantômes sont de retour ! On croyait les avoir définitivement éliminés dans «Ghostbusters», quelle erreur ! Sitôt notre dos tourné, ils en ont profité pour réinfester toute la ville.

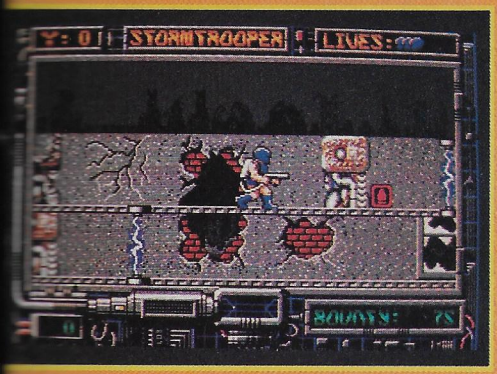
N'écoutant que leur courage, les Ghostbusters décident de nettoyer une fois pour toutes le building qui sert de Q.G. aux malfaisantes créatures.
Pour mener à bien leur mission, les chasseurs disposent d'un pistolet dont les cartouches transforment les méchants spectres en gentils petits fantômes, qui peuvent alors être aspirés dans le sac à dos du héros grâce à un rayon à protons, dont l'énergie est hélas limitée. mais grâce aux réserves qui se trouvent dans le building, celle–ci peut être régénérée. Et puis, tous les fantômes ne sont pas méchants ; le Slimer acceptera volontiers de vous aider dans cette chasse aux sorcières... euh, pardon : aux fantômes, bien sûr !
Le jeu dispose d'un graphisme agréable, les décors variant d'un niveau à l'autre. Il est possible de jouer à deux, les personnages se dirigeant au joystick. L'animation est assez rapide et rend le jeu relativement difficile. Le tout servi sur la musique de Ray Parker Jr. donne un jeu d'arcade sympathique !

Les couleurs changent à chaque tableau.

Atari ST

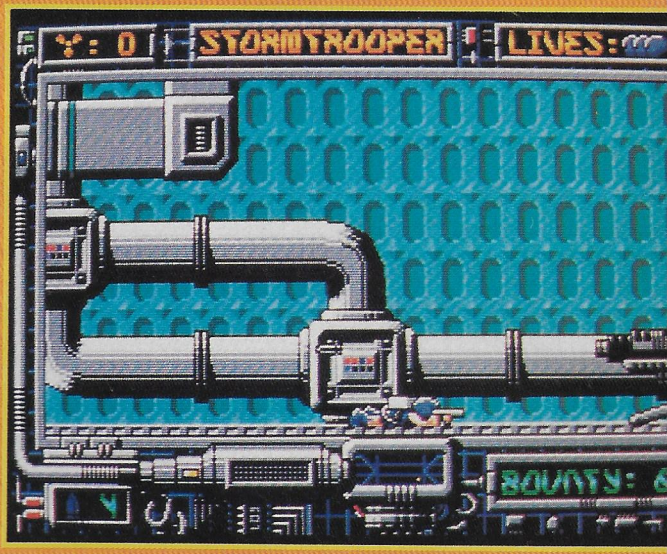


STORMTROOPER

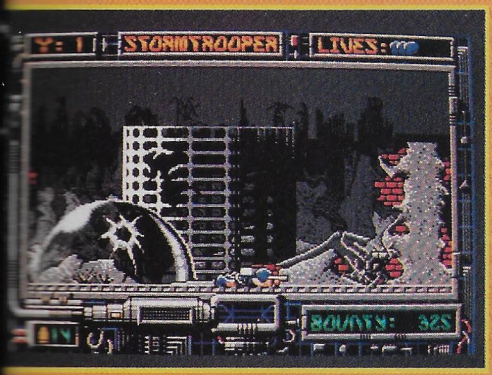


En rouge, l'armement nécessaire contre les robots.

UBI SOFT
ARCADE

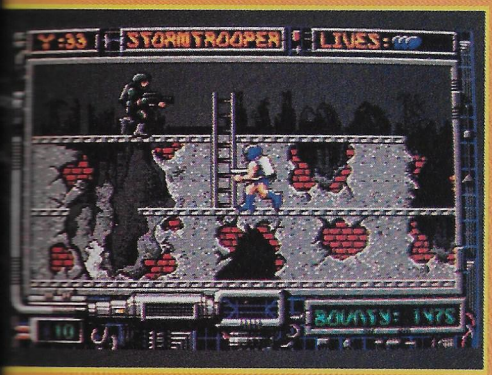


L'engin meurtrier défendant l'ultime contrôle des barrières électromagnétiques.

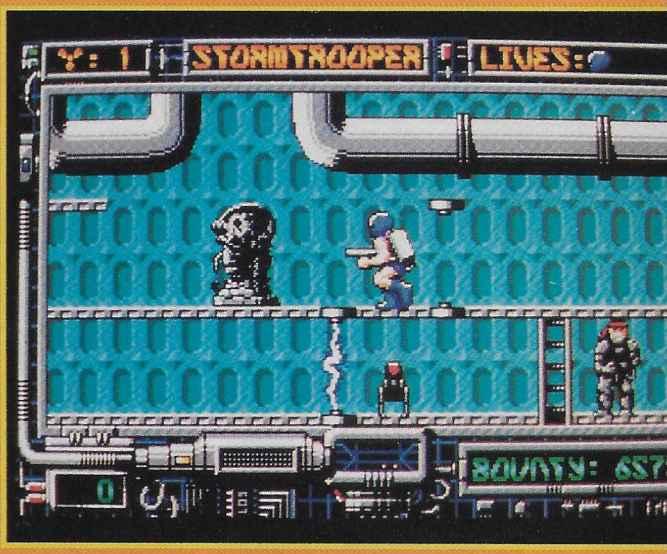


Un véritable paysage de désolation.

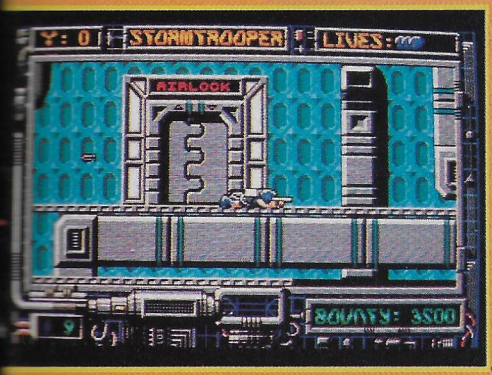
Stormtrooper est un superbe jeu d'arcade avec, en plus, une notion de stratégie, indispensable pour évoluer correctement dans chacun des 16 niveaux possédant tous un graphisme coloré et une animation souple, le tout sur un agréable fond musical.



Les adversaires sont rapides et armés.



Tous les 5000 points, une vie supplémentaire.

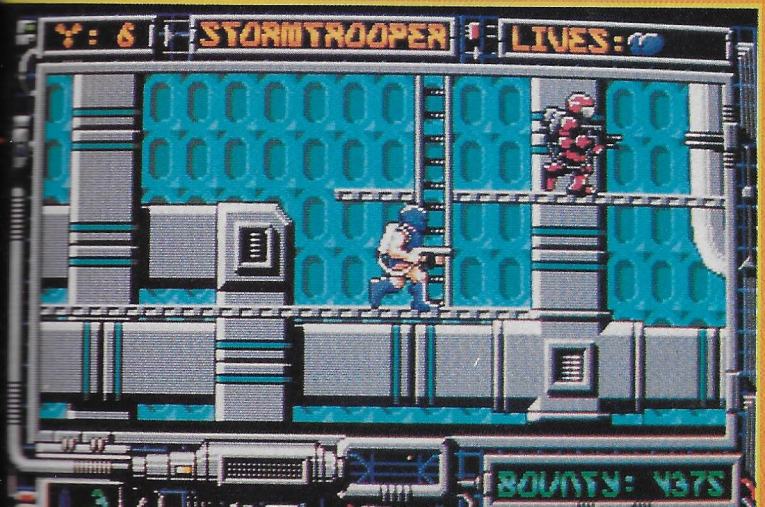


Attaqué par une mitrailleuse, dès l'entrée au second niveau.

Un petit coup d'œil sur le scénario vous apprend que vous vous appelez Selous. Vous êtes chargé d'éliminer un traître nommé Lawson qui est l'un des plus importants géophysiciens dans le domaine de la recherche sur l'Helagenium. Vous êtes parachuté dans le complexe d'extraction de l'Helagenium revêtu d'une combinaison anti nucléaire sous-marine et de tout un équipement anti radiation. Dès le début, vous êtes confronté à de petits robots insensibles à votre arme ; il faut donc absolument récupérer la réserve de 15 munitions «spéciales» qui se trouve sur la première plate-forme. Sachez qu'il faudra utiliser chacune d'elles à bon escient car toutes sont nécessaires pour parvenir à la fin du deuxième niveau.

Le second problème majeur concerne les barrières électromagnétiques qu'il faut détruire en tirant sur les postes de contrôle. Seulement, ils sont placés de telle manière qu'on doit monter pour supprimer l'un, redescendre pour supprimer l'autre puis remonter pour pouvoir continuer à avancer... Bref, tout ce qu'il faut pour perdre du temps alors que vous devez, par exemple, terminer le premier niveau en moins de 175 s pour espérer avoir un bonus. Contrairement à ce que vous pouvez penser, le bonus n'est pas à négliger car il vous permet d'atteindre plus vite 5000 points, score vous donnant une vie supplémentaire (très utile, car vous n'en avez que 3 au début et c'est peu...).

Enfin, chaque niveau comprend son lot d'adversaires qui peuvent tirer avant d'apparaître sur l'écran. Alors, laissez-moi vous donner un petit conseil : ayez toujours un œil sur le radar, se trouvant en bas de l'écran, qui vous signale par un point clignotant l'arrivée d'un ennemi ainsi que le niveau où il se trouve. Vous aurez alors en main tous les éléments nécessaires pour réussir votre mission et espérer être repris par le vaisseau qui vous a largué au début.



Atari ST

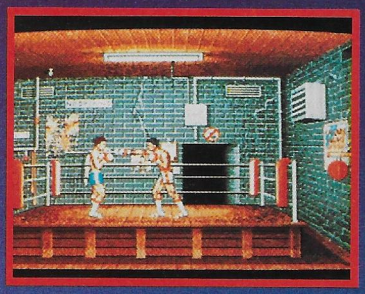
◀ *Il faut synchroniser le changement de plate-forme avec les déplacements de l'ennemi.*

RINGSIDE

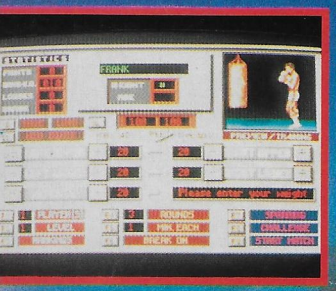
ACTION - SUSPENSE - EXCITATION

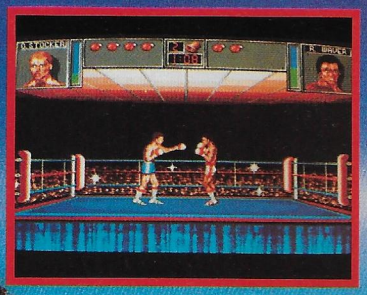
Vos adversaires ne vous feront pas de cadeaux.
Le combat de boxe sera difficile...

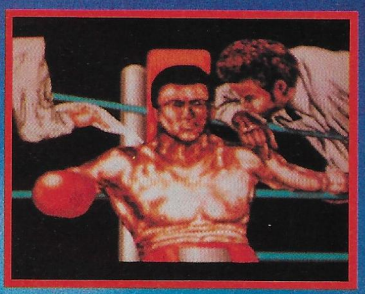
DECROCHEZ LE TITRE DE CHAMPION DU MONDE !



notos d'écran sur Amiga







sponible dans les meilleurs points de vente.

Disponible su
Atari ST et Amiga.

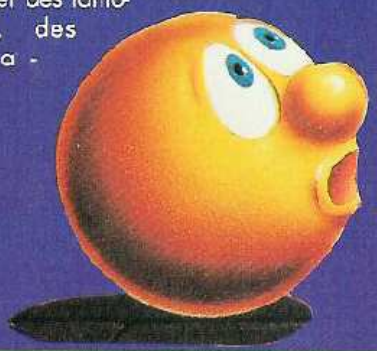
Distribué
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

PUFFY'S SAGA

UBI SOFT/ARCADE

Vous allez bientôt faire la connaissance de deux personnages bien attachants.

Puffy et Pufyn, deux petites têtes rondes bien sympathiques, vont rentrer dans votre Spectrum pour y rester un bon moment. Mais attention, leur aventure n'est pas de tout repos. En effet, les multiples lieux, labyrinthes, sombres donjons, prés fleuris, qu'ils vont visiter sont infestés de monstres tous plus agressifs et dangereux les uns que les autres. Ils devront ainsi affronter des fantômes, des dragons, des gouttes d'acide... Heureusement, les nombreuses potions (extra speed, extrafire...) disséminées dans les tableaux, les aideront à accomplir leur quête.



Les graphismes et les animations sont superbes, la version 128 K est agrémentée de sons digitalisés qui n'ont rien à envier à ceux de la version ST. Alors n'hésitez pas, si vous voulez passer un excellent moment, chargez les 28 tableaux de ce jeu formidable.

Spectrum

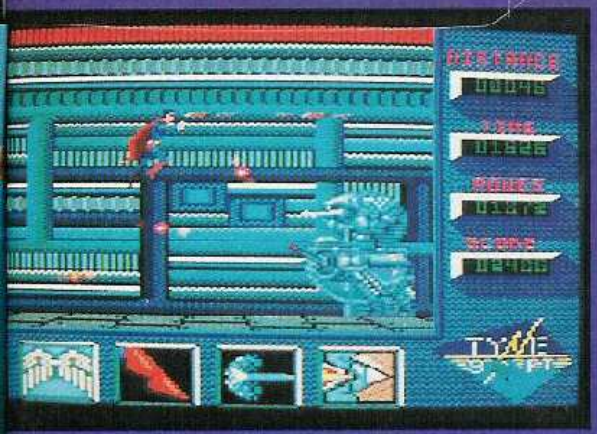
SUPERMAN

TYNE SOFT/ARCADE

Après avoir démonstré ses capacités sur Atari ST, Superman fait son entrée sur les écrans de CPC ; cinq épreuves avec pour cadre sur trois décors de fond (le paysage terrestre, l'espace et les couloirs de laboratoire) attendent ce Super Héros pour sauver la planète.

La mission de Superman va se dérouler de la manière suivante : tout d'abord, il doit rencontrer le professeur Corwin afin de l'escorter à bord d'une navette qui les conduira au laboratoire dominé par les Robots. Une fois arrivé sur les lieux, il devra parvenir à trouver le géo-disrupteur, cause de tous les malheurs, et le détruire complètement sans faire aucune concession. Pour l'aider dans chaque épreuve, Superman dispose bien sûr de ses super-armes : la Vision Thermique, la Vision Télescopique, la Super Force et le Super Souffle. Il faut savoir que dans la plupart des cas, la Vision Thermique sera toujours la plus efficace mais Superman sera bien content de sélectionner un de ses autres pouvoirs (à condition qu'il soit disponible bien sûr) lorsqu'il aura été touché et qu'il aura ainsi perdu momentanément l'usage de cette arme...

Vision Thermique pour les "démons", super coup de poing pour les "cannons".



La fin est proche...

Dans chacun des trois décors disponibles tout au long du jeu, les graphismes et l'animation sont corrects ; par ailleurs, le degré de difficulté de chaque épreuve est relativement élevé notamment durant les phases se déroulant dans l'espace où le héros doit défendre la navette des attaques extérieures pendant tout un compte à rebours qui se révèle très long lorsque vous jouez. Aussi, l'éditeur a prévu une option permettant de passer d'une épreuve à l'autre afin de pouvoir s'entraîner. Voici certainement un aspect que vous ne manquerez pas d'utiliser.

Amstrad CPC

THE MUNSTERS

AGAIN AGAIN
ARCADE/AVENTURE

Ça sent mauvais ! Non, pas le fromage... Ça sent mauvais pour cette famille qui, du grand-père à la petite-fille, a besoin de votre aide pour délivrer Marilyn des griffes d'affreux vampires. Cramponnez vos joysticks, y'a du boulot pour le joueur !

La famille Munsters a mal tourné. Elle semble oublier qu'elle fait partie des morts-vivants... mais ne fait plus de mal à une mouche.

Les autres monstres, après avoir kidnappé Marilyn, vont tout faire pour empêcher Munsters and Co de la délivrer.

Ce jeu est basé sur le vieux principe d'objets à ramasser, de sorts à jeter et... d'ennemis à éviter tout en parcourant les étages de la maison (en fait, les différents tableaux du jeu).

La musique est réussie comme le reste de la réalisation par ailleurs.

Il faudra faire un plan pour mémoriser les emplacements des objets utiles et découvrir les méthodes d'attaque des ennemis.

Une vieille série de la TV anglaise remise au goût du jour pour les besoins du jeu micro.

Humour au rendez-vous... Au début, c'est loin d'être facile alors, courage !

Le crucifix, une "arme" à ramasser.

Amstrad CPC

Marrant et plein d'astuces !

DYNAMIC DUO

FIREBIRD
ARCADE/AVENTURE

Si vous recherchez un jeu qui puisse être qualifié de mignon, de coloré et d'attrayant, alors pas d'hésitation à avoir : Dynamic Duo est pour vous.

Attention ! Toute personne qui entre dans la «Maison de la Nuit» s'engage à combattre les Forces Noires qui contrôlent le destin de tous ceux qui y pénètrent.

Seulement, tout s'arrange quand vous entrez dans la Salle de Calculs... à condition de la trouver car la maison est grande, le plan indique plusieurs portes possibles ce qui veut dire qu'il y a des portes fantômes et, en plus, vous n'avez pas la clé ! Il faut donc méthodiquement fouiller chaque niveau à la recherche de coffres contenant des morceaux de clé (10 morceaux réunis et la victoire est proche).

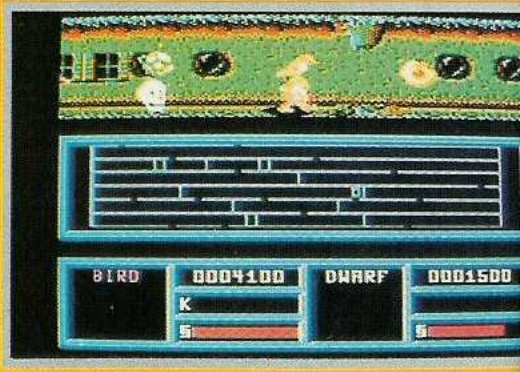
Pour cela, vous êtes deux, vous et votre oiseau préféré Duck ; vous pouvez évoluer séparément pour faire les recherches mais devez impérativement être réunis pour passer d'une étape à l'autre. Enfin, soyez très vigilant car des ennemis sont partout et principalement des fantômes qu'il faut absolument fuir comme la peste !...

Enfin pour vous permettre d'étendre le champ de vos recherches, vous trouvez parfois une boule qui peut casser une paroi...

Pour vous accoutumer à Dynamic Duo, il est conseillé de choisir le niveau le plus facile car, sinon, vous serez submergé par les fantômes. Ensuite, contrôlez bien le plan affiché à l'écran, c'est la seule manière de s'en sortir.

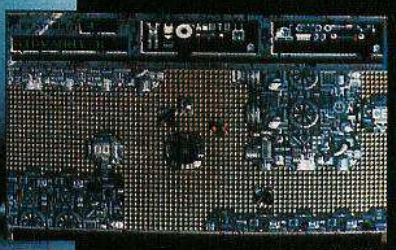
Amstrad CPC

Gare au fantôme. (CPC)

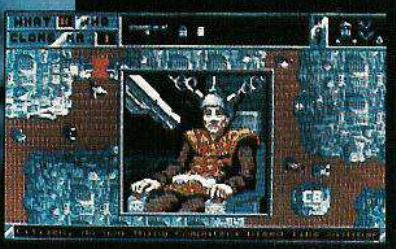


Graphisme moins joli sur C64.

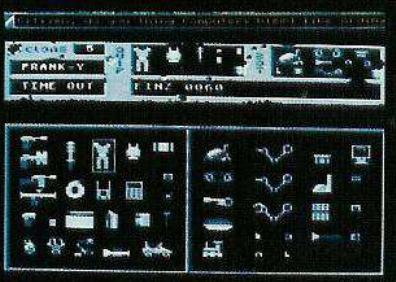
THE PARANOIA COMPLEX



AMIGA



Atari



C 64

"Le P.C." est la simulation révolutionnaire d'un cerveau électronique. A l'origine, un programme de défense par ordinateur fut conçu pour protéger la civilisation contre l'attaque de puissances extra terrestres. Mais au fil des siècles il devait devenir ce mutant paranoïaque qui règne désormais en maître sur une gigantesque métropole souterraine. Et tu es l'heureux citoyen à qui revient le devoir de le servir. REMERCIE L'ORDINATEUR. Tu devras chasser et pétrifier les dissidents du système. Veille à t'assurer un équipement performant et de haute technicité pour accomplir ta tâche. VENERE LE MAITRE ! N'oublie pas ! Autant l'efficacité rapporte autant ECHOUER C'EST TRAHIR ! pour ceux qui font preuve d'astuce et de vigilance. Persévère et peut-être trouveras-tu le moyen d'échapper à ce cauchemar. Réveille-toi !

AMIGA, C64 Disk/Cass., CPC Disk/Cass., SPECTRUM

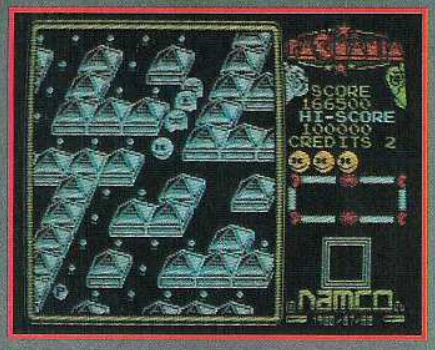
MAGIC BYTES

GAGNEZ DES JEUX

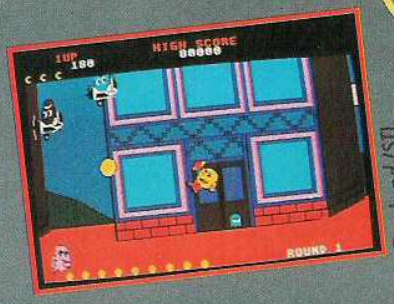
LA LOGI

DE

MICRO L



Pac-Mania (CPC)



Pac Land (ST)

CPC

R–TYPE
PACLAND
3D GRAND PRIX
LE MANOIR DE MORTEVIELLE
TITAN
LAST NINJA II
CRAZY CARS II
PACMANIA
GUNSHIP
L'ILE
WAR IN MIDDLE EARTH
SAVAGE
FER ET FLAMME
TRIVIAL PURSUIT II
CAPTAIN BLOOD
THE BARD'S TALE
ROBOCOP
SDI
NIGEL MANSELL'S GP
BLASTEROIDS
DRAGON NINJA

MACINTOSH

SIM CITY
JET
FALCON 2.0
U.M.S.

ATARI 2600

PACMAN JR
KUNG–FU MASTER
BOXING
SUPER BREAKOUT
MARIO BROSS
GHOSTBUSTERS

APPLE II

PIRATE
ULTIMA V
FLIGHT SIMULATOR II

APPLE II GS

DUNGEON MASTER
ARKANOID
CHUCK YEAGER'S AFT
WAR IN MIDDLE EARTH
DEJA VU II

Ultima V

Shinobi (Sega)

War in Middle Earth (CPC)

CREEZ VOTRE HIT-PARADE !

Participez à la rédaction de Micro World en remplissant ce bon

NOM : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____

Code postal : _____ **Ville :** _____

En envoyant ce bon à Micro World
BP2 – 56200 La Gacilly
Gagnez des jeux s'il est tiré au sort

Mes 5 jeux préférés sont :

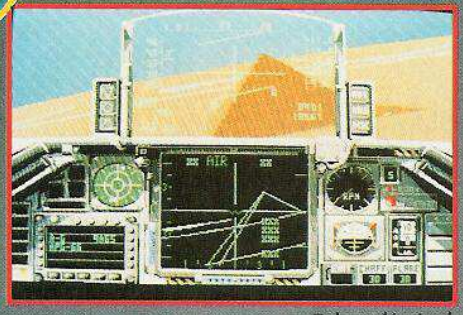
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Ma machine est un : _____

THEQUE

WORLD

Crazy Cars II (ST)



Falcon (Amiga)

Super Hang-On (Amiga)

Explora II (ST)

SEGA

AFTER BURNER
THUNDER BLADE
SHINOBI
DOUBLE DRAGON

THOMSON

CAPTAIN BLOOD
CLASSIQUES 4
CLASSIQUES 3
CRAZY CARS

ATARI 800

MILLIPEDE
JOUST
MIDNIGHT MAGIC
CHOPLIFTER
JUNGLE HUNT

AMIGA

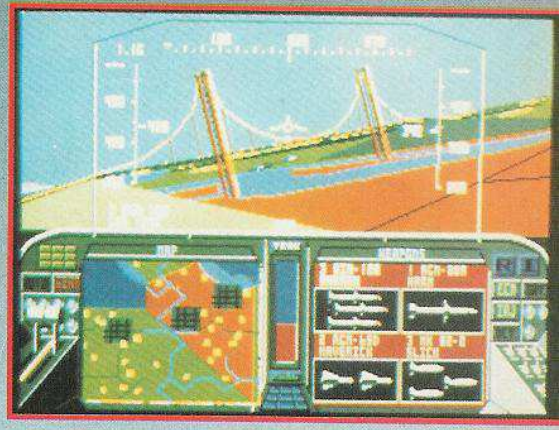
FALCON
RINGSIDE
BLASTEROIDS
PACMANIA
TITAN
DENARIS
BALANCE OF POWER 1990
SWORD OF SODAN
DRAGON'S LAIR
IK+
DUNGEON MASTER
HEROES OF THE LANCE
TV SPORTS
CRAZY CARS II
LOMBARD RALLYE
SUPER HANG-ON
U.M.S.
ZANY GOLF
SPPEDBALL
AEGIS SONIX
DELUXE PAINT III
PHOTON PAINT II
KINDWORDS 2.0

ST

SKATEBALL
RINGSIDE
ZOMBI
FALCON
PACMANIA
BARBARIAN II
GALDREGON'S DOMAIN
CRAZY CARS II
IK+
NIGHT HUNTER
EXPLORA II
ZANY GOLF
CYBERMIND
DUNGEON MASTER
REAL GHOSTBUSTER
STARGLIDER II
KING QUEST IV
PUFFY'S SAGA
PACLAND
BLASTEROIDS
CHESSMASTER 2000
LOMBARD RALLYE
HEROES OF THE LANCE
GUNSHIP
LE MANOIR DE MORTEVIELLE
FLIGHT SIMULATOR II
U.M.S.
ELITE

PC ET COMPATIBLES

WAR IN MIDDLE EARTH
F-16 COMBAT PILOTE
LE MANOIR DE MORTEVIELLE
KING QUEST IV
688 SUBMARINE
HEROES OF THE LANCE
GUNSHIP
ZANY GOLF
CHESSMASTER 2000
GRAND PRIX CIRCUIT
SPEEDBALL
F-19
TRIVIAL PURSUIT II
GRAPHICS STUDIO
DELUXE PAINT II



F-19 (PC)

BON DE PARTICIPATION
MICRO WORLD
N° 4

.JOYSTICKS.

La gamme des Quick Shot s'élargit. En plus des Quick Shot standards, notre sélection, ce mois-ci, vise à vous faire découvrir les manettes que vous ne connaissez pas encore.

• Quick Shot II

• Quick Shot II Turbo

La plus belle, elle est également très souple. Equipée de microswitches, elle est au standard Atari. Son auto-fire sera bien utile dans les pires shoot'em up. De plus, elle est compatible avec les Amstrad CPC.

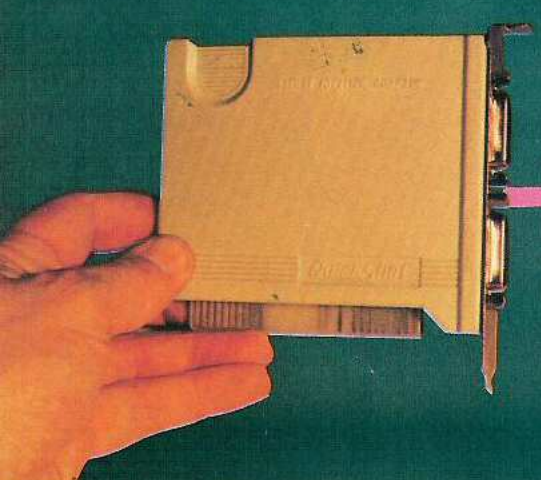
• Quick Shot Sega

A conseiller au lieu des mini-joysticks de la console. Elle est équipée d'un mécanisme souple actionnant des microswitches. Le tout pour un petit prix !

• Une nouveauté, le «Pack PC»

Quick Shot XIII

Avec son allure de vaisseau spatial, cette manette analogique possède un dispositif de réglage des curseurs. Grâce à son mode de libre direction appelé «Free-floating», elle s'adapte à tous les styles de jeux.



Carte interface manette PC

C'est la première carte carrossée. Elle est équipée d'un sélecteur de vitesse. Enfin une carte accompagnée d'une notice complète d'installation et de fonctionnement.

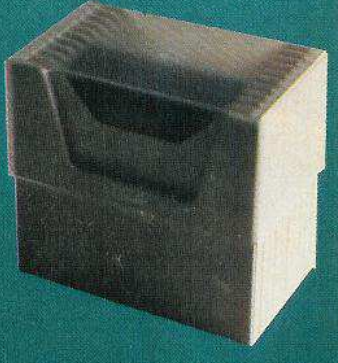
.DISQUETTES.

Joueurs ou programmeurs, vous consommez beaucoup de disquettes. Nous avons sélectionné celles qui présentent d'excellentes qualités pour le meilleur prix.

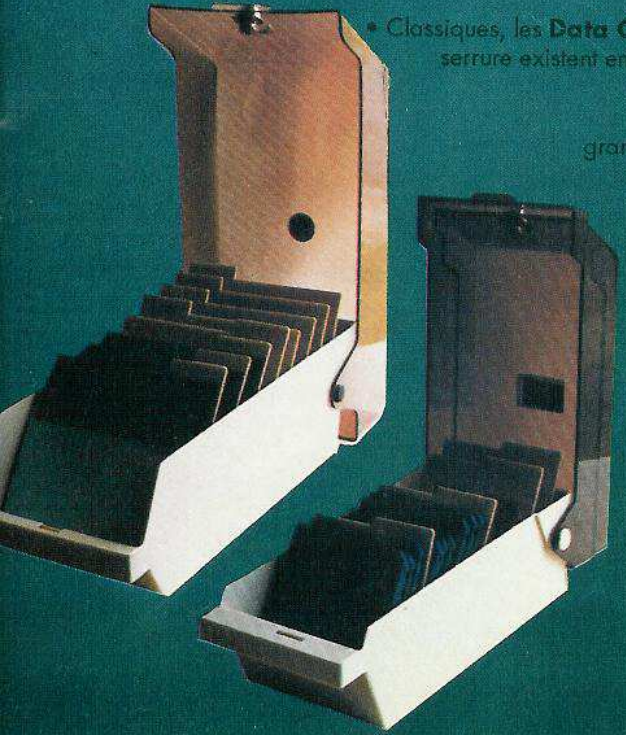
• En 5"1/4, **Media Technologie** propose des disquettes d'excellente qualité, en double face double densité. Elles sont testées et certifiées.

• La gamme **Media Technologie** comprend des 3"1/2 déjà présentées. Double face, elles sont livrées avec leurs étiquettes adhésives.

.ACCESSOIRES.

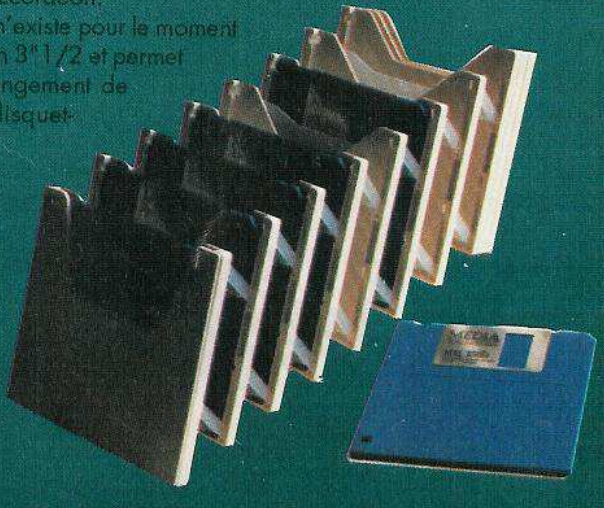


Pour bien conserver l'information, il faut prendre soin de ses disquettes. Nos boîtes de rangement sont particulièrement bien adaptées.



• Classiques, les **Data Case** avec serrure existent en différents modèles, petites et grandes, pour disquettes 3"1/2 et 5"1/4.

• Nouveau !
Cette boîte astucieuse se déplie comme un accordéon.
Elle n'existe pour le moment qu'en 3"1/2 et permet le rangement de 10 disquettes.



MICRO WORLD ET COMMODORE
GRAND
Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE
ON A BESOIN DE VOUS
DE MOI ?

RECOMPENSENT VOTRE TALENT

CONCOURS

PROGRAMMEURS GRAPHISTES A VOS CLAVIERS...

Envoyez-nous vos listings, bidouilles, trucs et astuces, projets fous, graphismes délirants, musiques...
Nous établirons une première sélection qui sera publiée dans Micro World et chaque mois, l'auteur de la meilleure réalisation (toutes catégories) remportera un Amiga 500, offert par Commodore.
L'auteur d'une bidouille publiée recevra un jeu pour son ordinateur.

VOUS AVEZ DU TALENT FAITES LE SAVOIR !

Nos trois premiers gagnants ont choisi un Amiga.

Bulletin réponse à compléter et à renvoyer accompagné de votre œuvre à : **MICRO-WORLD - BP 2 - 56200 LA GACILLY**

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
ORDINATEUR : _____

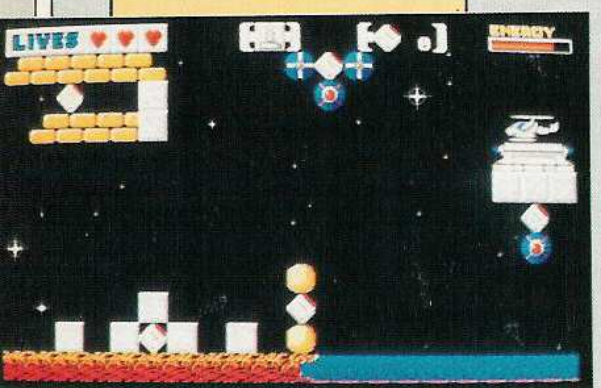
DES TRUCS, DES ASTUCES

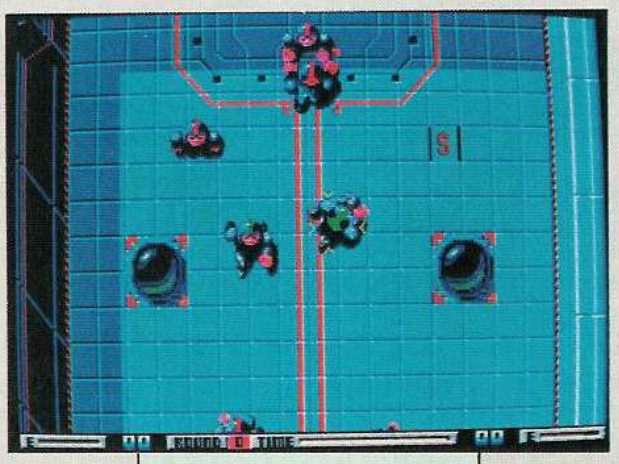
Une nouvelle rubrique dans Micro World qui en fait chaque fois un peu plus pour ses lecteurs. Jeux d'aventure, de rôle, d'arcades ou simulations, tous ont des particularités qu'il est bon de connaître pour éblouir les copains. Lisez cette rubrique et vous en saurez plus et, vous aussi, envoyez-nous vos trucs et astuces !

CYBERMIND

Vous avez des problèmes sur ce casse-tête génial ? Alors suivez ces quelques conseils :

• Jouez au niveau 1, c'est plus facile !!!
• Ne vous obstinez pas à vouloir ramasser tous les objets, certains peuvent vous empêcher de changer de niveau !!!
• Pour les moins persévérants, voici néanmoins les mots de passe pour les 2 séries de tableaux suivants : RIDDLE & WORLDS



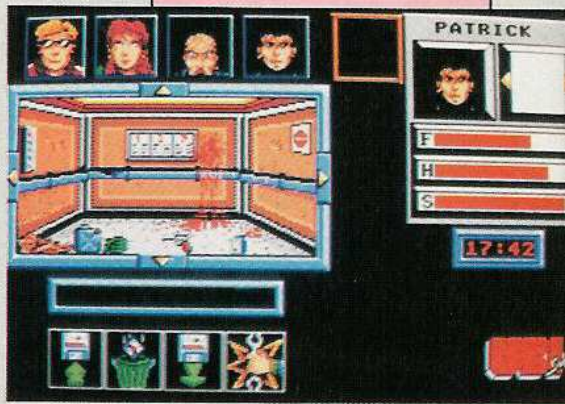


SPEEDBALL

• Pour tromper la vigilance du goal adverse, tirez plutôt en diagonale.
• Contre les équipes les plus faibles, n'hésitez pas à dribbler. Par contre, gardez le moins longtemps possible la balle au pied contre une forte équipe et jouez par passes.
• Ramassez le plus possible de bons. Ils ont une grande importance dans la réussite de votre équipe.
• Servez-vous des éliminatoires pour un joueur en guise d'entraînement. Les équipes rencontrées sont au départ plus faibles.
• Soyez mauvais joueur. Après avoir perdu un match, utilisez l'option «bribe official». Si votre adversaire croit avoir gagné il aura alors une très mauvaise surprise.

ZOMBI

• Bien faire attention à tous les objets en évidence. Ils ont chacun une utilité.
• Ne pas laisser traîner les cadavres des zombis.
• Quand vos personnages sont fatigués, faites les manger au fast-food ou à la boucherie.
• Pour bloquer le bâtiment, les camions à l'extérieur peuvent être utiles.
• Scrutez bien l'horizon. La solution à vos problèmes peut venir de l'extérieur.
• Si vous voulez repartir du supermarché, faites attention au pilote de l'hélicoptère. Il serait dommage qu'il égare l'unique clé de contact de l'appareil.



GUNSHIP

TRUCS POUR ELEVE-PILOTE

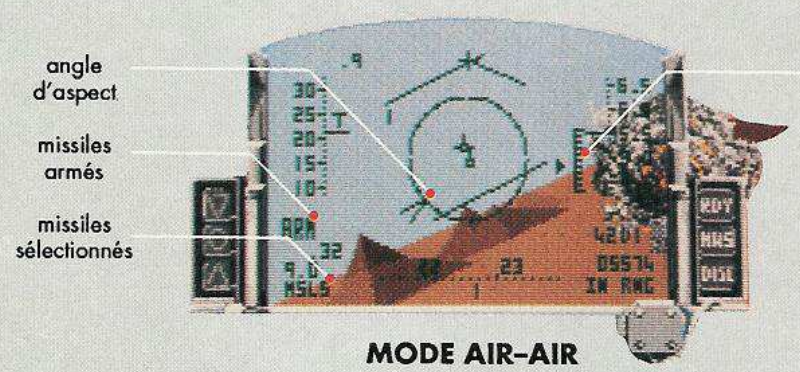
Avant d'aller au combat, commencez par maîtriser votre hélico. L'Apache n'est pas un appareil de tourisme !
Choisissez la mission d'entraînement.
Après la mise en route des moteurs et l'enclenchement du rotor, montez à 50 pieds avec la commande de «pas collectif».
Inclinez l'hélico vers l'avant : la vitesse commence à croître. En même temps, agissez sur le pas collectif et montez vers 150 pieds.
Vous allez maintenir cette altitude et une vitesse de 130 nœuds environ. Entraînez-vous à conserver rigoureusement ces 2 paramètres. Prenez le cap indiqué par le curseur de la centrale inertielle. Rappelez-vous ce petit truc : les caps croissent vers la droite et... décroissent vers la gauche. Ceci vous évitera, au début, de faire un tour complet pour rallier un cap.
Apprenez à vous dissimuler derrière le relief.
Concentrez vos efforts sur l'objectif primaire pour la mission d'entraînement mais, en mission de combat, ne négligez pas les autres cibles rencontrées : elles sont dangereuses.

FALCON

L'ECOLE DE PILOTAGE

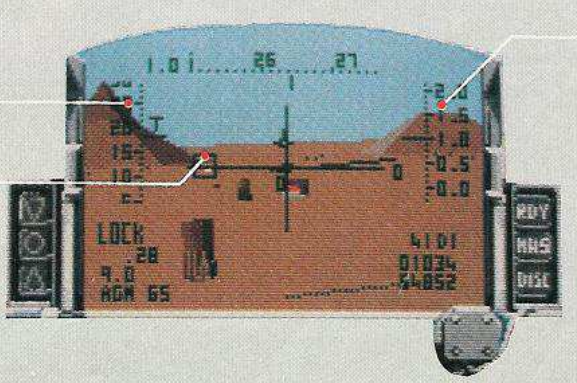
Belle bête que ce F-16 Falcon. Encore faut-il apprendre à le piloter...
• Certains se plaignent d'une rupture des freins ; ils oublient que ceux-ci ne résistent pas longtemps à une forte poussée du réacteur.
• Au décollage, tirer doucement sur le manche à 150 nœuds. Rentrer tout de suite le train puis les volets.
• Si vous avez l'impression que l'avion ne tourne pas, sachez que le rayon de virage est fonction de la vitesse.
Plus on vole vite, plus le rayon de virage est grand.
• Pour garder l'objectif en vue, lors d'une attaque au sol, n'hésitez pas à sélectionner les vues latérales.
Toutefois, en virage, conservez l'assiette de l'avion...
• Quelques trucs à voir : dans le secteur nord-est, on trouve des rampes de missiles et même un convoi de camions militaires qui se déplacent. Une belle cible que l'on peut attaquer au canon (curieuse technique, mais après tout !)
• En «Milk Run», les Mig sont très peu agressifs : ils vous foncent dessus et se contentent de tourner autour du F-16.
C'est l'occasion où jamais d'essayer les techniques de combat air-air. Par la suite, vous en aurez besoin.
• Retour à la base. L'erreur des débutants consiste à piquer vers la piste. Il faut, pour réussir l'atterrissage, arriver avec une assiette correcte, le nez de l'avion légèrement au-dessus de l'horizon.
L'indicateur ILS et l'AOA sont de précieux guides.

MODE AIR-AIR HUD

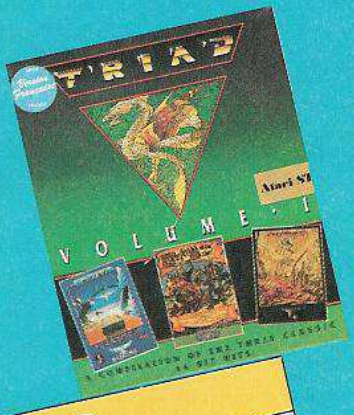


MODE AIR-AIR Indicateur radar

MODE AIR-SOL

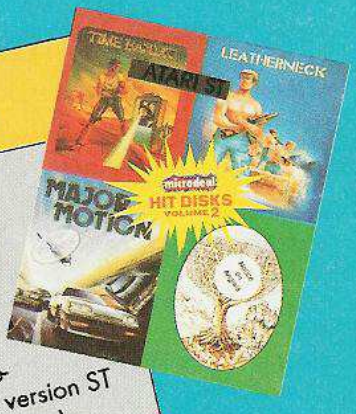


COMPILATIONS



TRIAD

3 grands classiques indispensables :
Starglider, Defender of the crown, Barbarian
Pour Atari ST

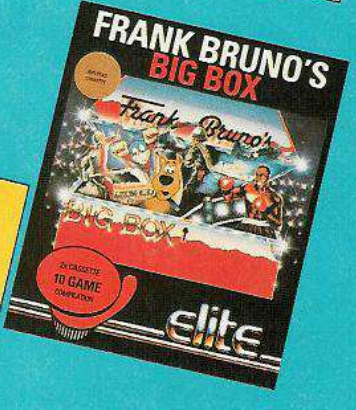


HIT DISKS VOLUME 2

C'est fait par Microdeal.
Time Bandit, Leatherneck, Major Motion et Tanglewood sont réunis dans la version ST (existe sur Amiga)

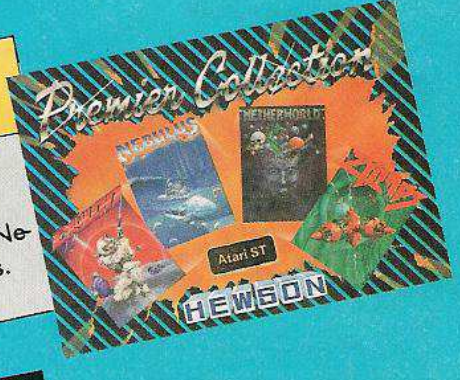
ARCADE MUSCLE

La castagne par World Beaters
Street Fighter, Side Arms, 1943, Road Blasters, Bionic Commando.
Et c'est sur CPC Amstrad.



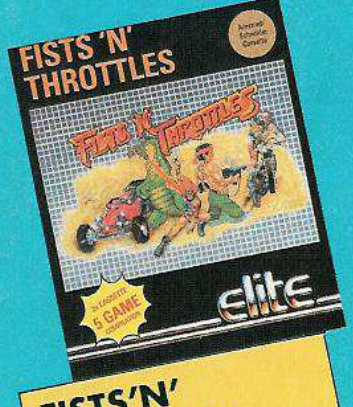
FRANK BRUNO'S BIG BOX

Produite par Elite, la compile rassemble 10 titres :
Airwolf, Ghosts'n'Goblins, 1942, Saboteur, Battleship, Scooby Doo, Bombjack, Commando, Batty, Frank Bruno's Boxing.
De l'action sur votre CPC !



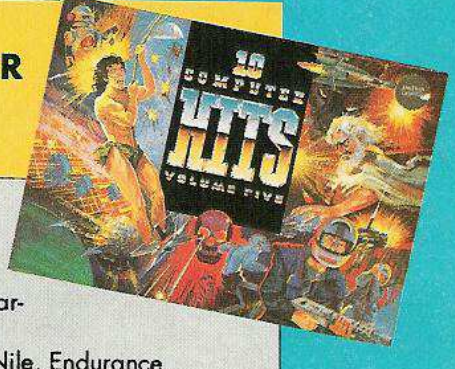
PREMIER COLLECTION

Hewson réunit sous ce titre :
Exolon, Nebulus, Netherworld, Zynaps.
(version ST)



FISTS'N' THROTTLES

Editée par Elite, elle regroupe
Ikari Warriors, Buggy Boy, Thundercats, Dragon's Lair, Enduro Racer.
(version CPC)



10 COMPUTER HITS (VOL. 5)

Beaujolly regroupe sous ce titre :
Dark Sceptre, Tarzan, Catch 23,
Mystery of the Nile, Endurance,
Mega–Apocalyspe, Ninja Hamster, Activator, The Boggit, Enlightenment Druid II
(version CPC)

PRECIOUS METAL

4 hits réunis par Ocean :
Arkanoïd, Super Hang On, Captain Blood, Xenon
(version ST)

CONCOURS

organisé par MICRO WORLD et UBI Soft

PUFFY'S SAGA

LES RESULTATS

1er PRIX : Pierre MAURICE – Epinay/sur/Seine

GAGNE UN ATARI 520 ST

Pascal BARDU - Massy
Sandy BERTONA - Sarny
Bruno RODRIGUES - Fréjus
Mathieu BERGE - Toulouse
Hervé RIBARDIERE - Paris
Alexandre DI CRESCENZO - Marseille
Guillaume EYSSETTE - Paris
Eric KAUFELD - Schiltigheim
Stéphane BONDU - Orvault

2ème au 10ème prix

GAGNENT UN LOGICIEL UBI SOFT (au choix)

Pascal VILLAUME - Paris
Willy BELHASSEN - Paris
Fabrice GRUCHY - Joinville le Pont
Rudy TOP - Dunkerque
Patrice JACQUELIN - Vraignes
Arnaud LEVEQUE - Trith st Leger
Hervé GRANGERET - Montélimar
Bastien CASTEX - Varennes Vauzelles
Maryse MICHEL - St Maximin
Stéphane BOHNERT - Osny
Jérôme CASTELOT - Paris
Daniel MOREDA - Clermont Ferrand
Frédéric DANSAULT - Plouzané
Eric FAUQUEMBERGUE - Tincques
J. Pierre LEROY - Sées
Fabrice NIMSGERN - Nice
Samy KARDOUS - Arradon
Philippe SATTIN - Pomerols
Hervé BOUILLAUD - Fontenay le Comte
Sébastien GARBAY - Langon
Michaël LE ROUZIC - Hennebont
Didier OURSEL - Coignières
Luc PAWLAK - Lumbres
Fabrice NARBONNE - Montgeron
Nicolas MARTIN - St Bonnet/Rion
David LOMBARDI - Ploudaniel
Christophe GAMBA - Orange
Claude PENEZ - Chatel Guyon
Jérôme BELLET - Modane
Vincent DUMENIL - Paris
Antoine CARMONA - Vienne
J. Claude SINET - Vieux Charmont
Dominique MARTIAL - Montrond les Bains

Eric TCHOULDJIAN - La Ciotat
Eric DEFLANDRE - Châlon sur Marne
Rodolphe ANTONETTI - Sautron
Patrick LECADET - La Garenne Colombes
Rodolphe KICHOU - Paris
Renaud ALLAUZEN - Sauzet
Vincent FROMONT - Paris

Les bonnes réponses étaient :
1) Puffyn
2) Le Dragon
3) Par exemple : L'île, Zombi, Fer et Flamme, Night Hunter

11ème au 50ème prix

GAGNENT UN T-SHIRT UBI SOFT

L'EQUIPE GAGNANTE

Disponible Sur:-

- AMSTRAD CPC CASS/DISQUETTE
- ATARI ST
- AMIGA
- IBM (ETE 89)
- C64

6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

ABRAMS BATTLE TANK

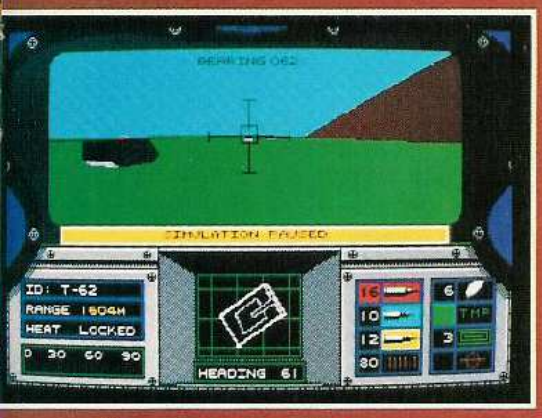
ELECTRONIC ARTS
SIMULATION

Simuler un char n'est déjà pas facile, mais y adjoindre des scénarios d'enfer relève de la gageure. Pourtant, cette simulation y réussit sans mal.

Le cher Abrams M1 est le plus moderne des chars en service aux Etats-Unis. Jugez plutôt : malgré ses 63 tonnes (c'est lourd le blindage !) il atteint les 72 km/h sur route (grâce à une turbine à gaz unique au monde). Il possède, en outre, une panoplie d'armes meurtrières. Au chapitre défensif, outre le blindage, deux batteries de six lance-pots fumigènes montées de chaque coté de la tourelle permettent d'échapper aux regards indiscrets. Ce joli jouet vous a été confié pour remplir une des huit missions proposées. Quoi qu'il en soit, sachez que la troisième guerre mondiale vient de se déclencher et on vous a envoyé combattre les Soviétiques en Allemagne de l'Ouest. Vos chances de succès sont faibles et pourtant le commandant de la base compte sur vous. Vous allez devoir remplacer seul les quatre hommes d'équipage. Chacun a une fonction propre et doit être utilisé à bon escient. Un char, même moderne, mérite certaines attentions...

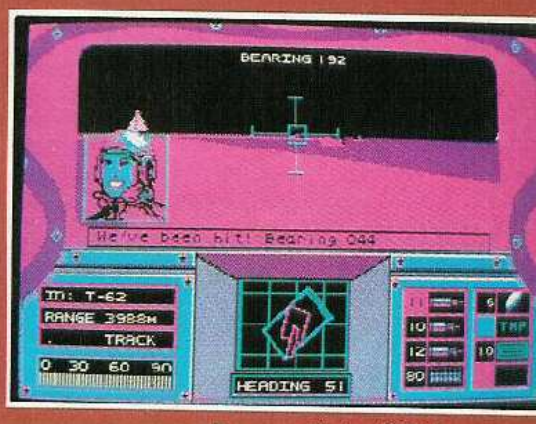
L'interface utilisateur fonctionne grâce à un système de menus déroulants. Les graphismes pour un PC sont superbes et ce, que l'on soit en mode CGA ou en EGA. Les sons souffrent de la faiblesse du PC dans ce domaine. Malgré un buffer clavier parfois gênant, les actions s'effectuent rapidement. On maîtrise facilement le char. Les T-72, T-80, transporteurs de troupes et autres hélicoptères soviétiques n'ont qu'à bien se tenir... Attention, avant de tirer, il vaut mieux identifier sa cible, sous peine de tirer sur ses alliés. De superbes «cartons» en perspective (sans mauvais jeu de mot). L'écran final, en cas d'échec vous affichera votre tableau de chasse.

PC et Compatibles

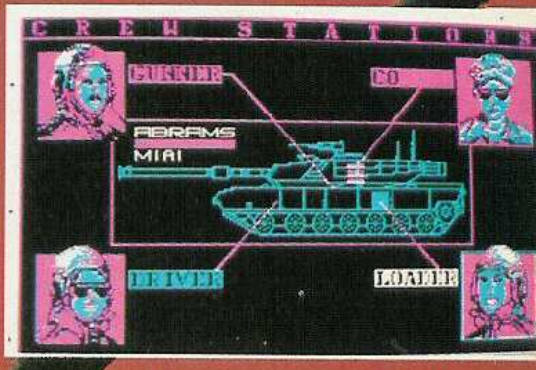


Le poste du pilote. (EGA)

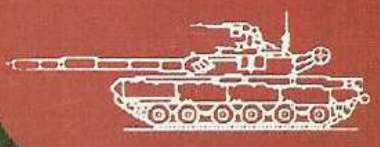
Ce que voit le tireur. (EGA)

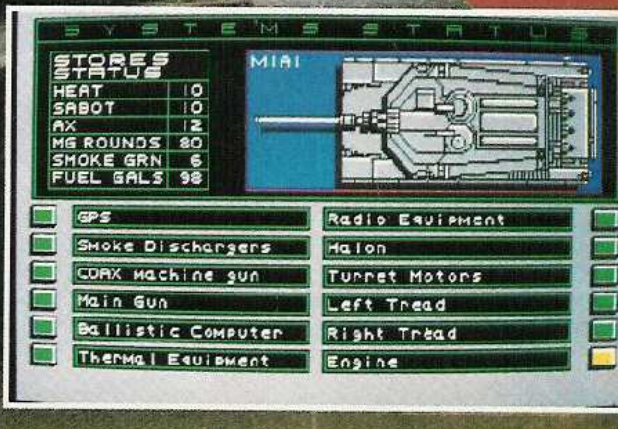


Premiers dégâts. (CGA)



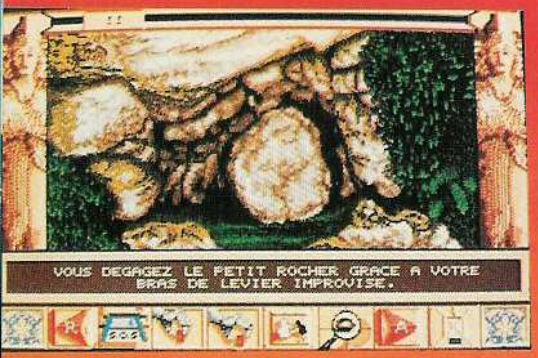
L'équipage au complet. (CGA)





EXPLORA II

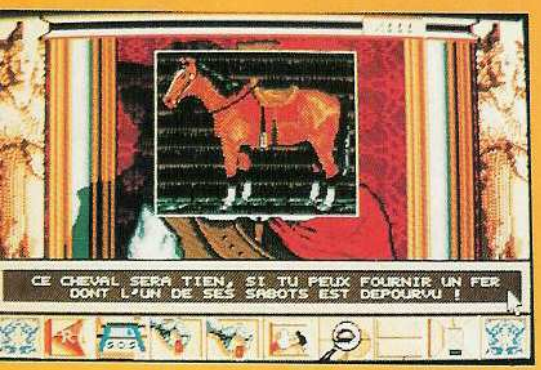
INFOMEDIA
AVENTURE



Savoir utiliser les objets qu'on possède.

Inattendue cette scène, non ?

Ne rien laisser traîner...



Où il est peut-être bon de n'avoir pas utilisé le fer à cheval dans le surgénérateur.

Rencontre avec le Duc de Buckingham.

Après le succès d'Explora, voici une suite qui ne devrait pas manquer de tenir en haleine les aventuriers les plus chevronnés. Le jeu est beau, agrémenté d'une synthèse vocale réussie et les énigmes à résoudre sont d'assez haut niveau.

Explora, la merveilleuse machine s'est déréglée. Propulsé dans un monde inconnu, je m'éveille sur le pont d'un navire. Mon premier souci sera de trouver du métal afin d'alimenter son surgénérateur. En parcourant une plage déserte, je découvre quelques pièces de monnaie et une ancre qui devraient faire mon affaire. Dans ce village où tout le monde semble pétrifié, je ramasse quelques objets qui pourraient m'être utiles plus tard.

Revenu auprès d'Explora, j'alimente son surgénérateur avec les pièces de monnaie... Diable, je rêve ! Ce lion est en or massif ! Et cet anneau, sur le bord du navire, ne serait-il pas en argent ? En cherchant bien je trouve aussi un fer de lance mais quelque chose me dit que je devrais cesser là mon voyage et alimenter à nouveau le surgénérateur.

Le voyage dans le temps continue. Ici des Grecs, là des Mousquetaires du roi. Résister aux charmes d'une jolie femme ou se jeter dans les bras d'une autre. Quelle offrande faire à la Mort ? Et ce monarque, est-il pétrifié lui aussi ?

Des questions, vous vous en poserez avec Explora II. Ce qui est certain, c'est que vous passerez de nombreuses heures à parcourir le jeu. Les graphismes sont toujours aussi beaux. Les icônes, au maniement simplifié, offrent au joueur un grand confort d'utilisation. Un peu gadget, la synthèse vocale est d'excellente qualité mais ralentit, par ses accès disque, le rythme du jeu. A éviter si vous ne possédez qu'un seul drive ! Des effets sonores digitalisés viennent ponctuer l'aventure. Un excellent produit qui, par sa difficulté, déconcertera un peu les débutants. Pour eux, voici un petit indice : la valeur translatoire de quelques objets métalliques mais gare ! il faut peut-être savoir en conserver certains !

Pièces de monnaie	+3
Ancre	+2
Anneau d'argent	-1
Fer de lance	-2
Gobelet d'étain	+3
Bouclier d'airain	+3
Enclume	+7
Clé	+7
Epée	? (>5)
Fragments d'épée	+2
Fourreau cuivre	+1
Collier	-2
Fer à cheval	-1

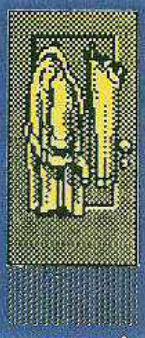
Atari ST

Déjà Vu II

Lost in Las Vegas

AVENTURE
ICOM SIMULATIONS

La vie n'est pas tous les jours rose pour les détectives privés. La preuve : ce matin, vous vous réveillez dans la baignoire d'une salle de bain inconnue, avec une énorme bosse derrière le crâne ! Ce n'est que petit à petit que vous reprenez vos esprits et vous remémorez les événements qui vous ont amené dans ce triste endroit...



Il y a deux jours, vous étiez encore tranquillement chez vous, à Chicago.
Mais l'affaire Joey Siegel, le meurtre du racketteur dont vous avez été blanchi récemment (cf Déjà Vu I), vous poursuivait sans que vous le sachiez : Siegel était en fait l'homme de main d'un «parrain» de Las Vegas nommé Tony Malone, qu'il avait arnaqué de la bagatelle de 112000 dollars !
Siegel tué, vous étiez le bouc émissaire tout trouvé : Malone vous a fait enlever, amené à Las Vegas et passé à tabac copieusement, il vous a fait une offre «que vous ne pouvez pas refuser» : une semaine pour rapporter les 100000 dollars, «ou alors...».

Et pour s'assurer de votre bonne foi, Malone vous colle aux basques son meilleur porte-flingue, Stogie Martin.
Et vous voilà donc dans une chambre miteuse de Las Vegas, allongé dans la baignoire.

Il faut maintenant faire fissa ! Une semaine, c'est vite passé !

L'œil sur l'écran, la souris dans la main, vous êtes fin prêt à commencer l'enquête (les non anglophiles rajouteront un dictionnaire à la liste, car le jeu n'est pas traduit). Rien à taper au clavier ou presque (seuls les dialogues avec les autres personnages nécessiteront vos talents de claviste !).
L'ergonomie du jeu est particulièrement soignée.
Les actions s'effectuent soit en pointant et cliquant directement sur l'image à l'écran, soit par l'intermédiaire de la boîte de commande où l'on trouve la totalité des instructions utilisables (Examine, Open, Close, Speak, Operate, Go, Hit, Consume).

Une fois familiarisé avec son principe d'utilisation, le système s'avère simple et efficace (c'est le même que celui des précédents logiciels d'Icom : Déjà Vu et Shadowgate, les habitués ne seront pas dépaysés).
Les graphismes sont sympa, colorés (un peu dans le style BD américaines) et sont très importants : c'est en les examinant de près qu'on découvre la plupart des indices : l'œil toujours en alerte, c'est la devise de tout bon détective privé, n'est-ce pas ?

De plus, de temps en temps, on a droit à quelques animations (croupier distribuant les cartes au casino, vautours et rats traversant le désert...) et quelques bruitages digitalisés du meilleur effet (bris de verre, coup de poing, sifflet de train, voix du chef de gare...).
Dans l'ensemble, donc, un bon jeu d'aventure en anglais, assez difficile, où l'on a vite fait de se retrouver au cimetière ou derrière des barreaux...
Quoi de plus normal, dans ce milieu de gangsters ?!?!

Atari ST

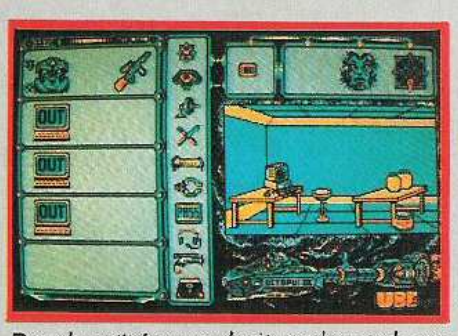
QUELQUES TUYAUX UTILES

- Evitez de sortir déshabillé, c'est assez mal vu !
- Examinez bien les objets en votre possession, certains d'entre eux vont vite s'avérer utiles.
- Au casino, examinez tous les croupiers. Sait-on jamais, le monde est petit !
- En toutes circonstances, évitez de vous faire trop remarquer : casser des vitres, bastonner le chef de gare, c'est bien, mais ça peut vous mener en taule !
- Dans le désert, examinez le sol : des traces de pneus peuvent vous guider vers des endroits intéressants.
- Pour pénétrer dans la laverie, un moyen infaillible : enfermez-vous dans la benne à linge sale du 3e étage de l'hôtel, mais attention à l'arrivée !

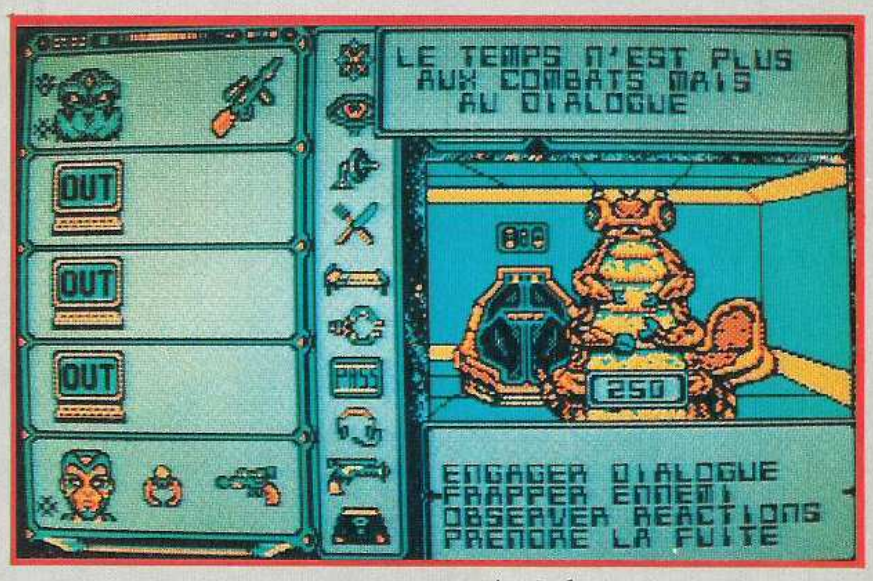
LE MAITRE ABSOLU

UBI SOFT
JEU DE ROLE

Lors d'une mission de sécurité interplanétaire, la section GIG 23 découvre Octopus III, vaisseau fantôme errant depuis 57 ans. Toute l'équipe est chargée d'investir ce vaisseau et de découvrir son secret. Suspense, graphismes recherchés et ergonomie du jeu sont là pour vous accompagner.



Dans le petit écran en haut, un des nombreux codes à trouver.



Les rencontres ne sont pas toujours inamicales. Parfois certains personnages acceptent de se joindre à l'équipe.

L'arrivée dans le sas de décompression s'étant déroulée sans problème, toute l'équipe passe la porte pour découvrir ce premier niveau.

Le vaisseau semble constitué d'une suite de couloirs avec des portes de temps en temps.

Certaines n'offrent aucune résistance tandis que d'autres sont verrouillées ; heureusement, elles ne résistent pas longtemps à la carte magique, la carte Pass.

D'autres encore sont résolument inaccessibles si l'équipe n'est pas en possession de petites cartes qui sont des codes de sécurité.

Enfin, le passage d'un niveau à l'autre se fait grâce à des ascenseurs mais l'expérience rendra l'équipe du GIG 23 prudente car si certains ascenseurs fonctionnent sans problème, d'autres sont défaillants, ou pis, emmènent directement dans l'espace ce qui n'est pas viable sans équipement.

A ce premier niveau, l'équipe rencontre tout d'abord un robot qui ne semble pas hostile mais dont le langage est totalement incompréhensible.

Il est aussitôt mis en rapport direct avec le Terminal (un des membres de l'équipe) qui effectue le décryptage sans problème. Ils apprennent alors que le monde est en péril dans un futur très proche et que, pour l'instant, il leur conseille d'aller récupérer le code qui se trouve près du grand cyclope au niveau 5.

Ils prennent alors l'ascenseur le plus proche qui les conduit au niveau 7 puis un autre qui les redescend au niveau 5. Il faut maintenant fouiller les différentes salles afin de découvrir celle où se trouve le cyclope.

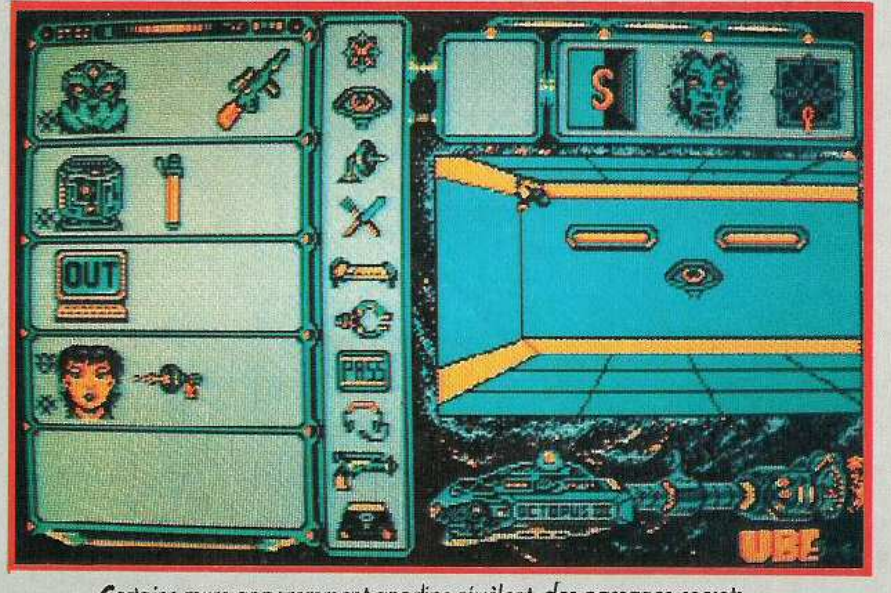
Durant ces investigations, l'équipe rencontre parfois des éléments hostiles qui ne connaissent qu'un seul langage : le combat.

Ils s'aperçoivent également qu'il est possible de ramasser des objets qui s'avéreront très utiles dans certains combats (notamment dans celui avec le grand cyclope).

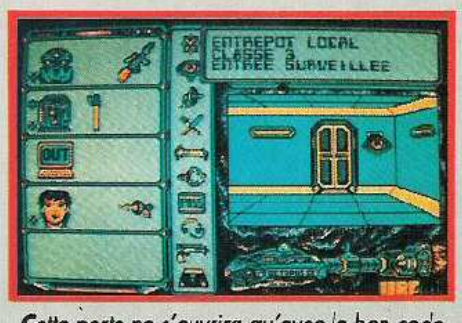
Ces événements ne constituent que le début du jeu ; en effet, le chemin est encore long et les émotions nombreuses avant d'affronter le Maître Absolu qui semble régner sur ce vaisseau...

Toute la gestion du jeu se fait par l'utilisation d'icônes, 10 au total dont une option de sauvegarde. Ce logiciel reprend les routines qui avaient déjà été utilisées pour Le Maître des Ames, les connaisseurs apprécieront... et n'auront aucun problème d'utilisation ; quant aux autres, ils n'ont plus qu'à découvrir et à savourer.

Amstrad CPC



Certains murs apparemment anodins révèlent des passages secrets.

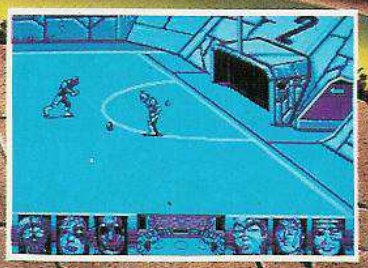


Cette porte ne s'ouvrira qu'avec le bon code.

SKATEBALL

Screenshot on ST

Screenshot on ST



Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT

UBI Soft

Tél. (1) 48 98 99 00

Tapis tu rouleras, trappe secrète tu trouveras.

La modeste demeure du Chef de la Guilde des voleurs.

Le métier de voleur n'est pas de tout repos.

Une situation typique.

OMEYAD

UBI SOFT/AVENTURE

Dépaysement total assuré avec cette aventure vous transportant dans une ville de l'Arabie médiévale où règnent exotisme, magie et angoisse des ruelles sombres...

Le fil conducteur de l'histoire n'est pas sans rappeler d'autres temps et d'autres mœurs ; en effet, vous incarnez Saad, un voleur qui rêve de devenir Emir à la place de l'Emir. Il se trouve que l'Emir est plébiscité tous les sept ans par la population et pendant une période de pleine lune.

Ces deux conditions allant être bientôt réunies, il vous reste peu de temps pour réaliser votre rêve.

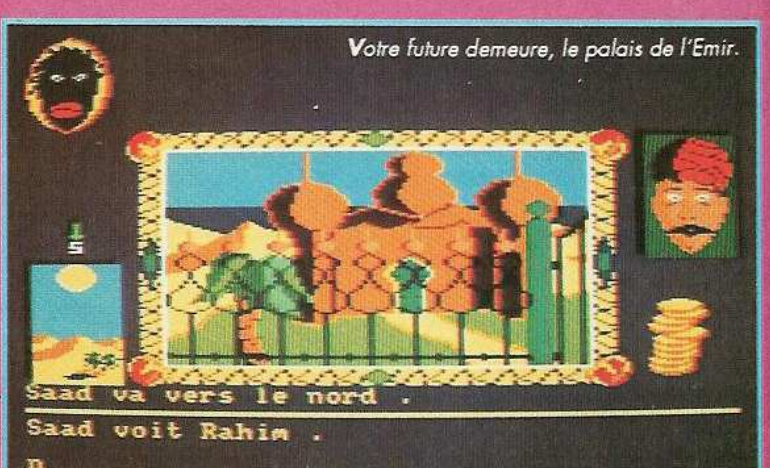
Tout commence dans votre charmante petite maison ; vous êtes en train de rouler votre tapis afin de prendre quelques pièces et votre qalachur avant de sortir lorsqu'on frappe à la porte.
C'est Abdullah surnommé «Le Singe» car il a l'habitude de sortir toujours par la fenêtre.
Il vous demande d'aller voir immédiatement Mountaquim, Chef de la Guilde des voleurs dans le secteur.
Vous vous rendez donc chez ce personnage dangereux et sans scrupule qui vous propose une mission qui vous permettra de régler vos dettes.
Il s'agit de se rendre dans la maison au balcon qui se trouve au sud de la ville afin de ramener tous les documents que vous y trouverez. Et alors... Nous préférons laisser la suite de l'aventure entre vos mains.

Omeyad possède un écran principal où se déroulent vos actions dans des graphismes en mode 0.

Mais vous avez également un petit écran vous rappelant que l'aventure se passe en temps réel et indiquant l'évolution de chaque jour.
Vous avez également les objets ou les personnages que vous rencontrez ainsi que votre état de santé.
A ce propos, laissez-moi vous donner un conseil qui vous sera indispensable : n'oubliez jamais de faire vos cinq prières par jour face à La Mecque ou la colère d'Allah sera sur vous...

Amstrad CPC

Vite, manger un ananas sinon...



Votre future demeure, le palais de l'Emir.

GALDREGONS DOMAIN

AVENTURE/ACTION
PANDORA

Drôle de chevalier ! (Amiga)

Rencontre avec des troglodytes. (ST)

Azazael le malfaisant est ressuscité : il cherche les 5 joyaux de Zator, ceux-là même qui donnent le pouvoir suprême. Dans le jeu, vous incarnez le valeureux guerrier barbare qui doit les retrouver avant lui, afin que le pays de Mezron ne tombe pas entre ses mains.

Notez le système d'icônes. (ST)

Le roi Rohan a convoqué le fier guerrier et lui explique la situation. Il faut absolument retrouver ces joyaux avant qu'Azazael ne le fasse. Rohan a bien essayé de percer les desseins d'Azazael mais sans succès. Ses plus valeureux guerriers en sont morts. Les derniers en date ont perdu la vie dans les catacombes du château, où se trouve l'un des joyaux. Il vous conseille de ne pas commencer par celui-ci.

Avec quelques vivres en poche, une dogue à la ceinture, vous vous mettez en quête sur les terres de Mezron. Vous allez rencontrer toutes sortes de personnages, monstres et humains, belliqueux ou pacifiques. Ne les combattez pas tous, bien que vous soyez très fort. Après avoir tué un personnage, fouillez-le : vous trouverez armes et vivres. Tout au long du jeu, n'oubliez pas de vous restaurer afin de conserver des forces. Dans les tavernes, vous rencontrerez d'autres personnages qui, par le dialogue pourront vous donner maints indices.

Vous ne percevez l'entière complexité du jeu qu'après plusieurs heures d'utilisation. Un millier de lieux à explorer, des centaines de personnages à rencontrer. Fort heureusement, 5 sauvegardes (sous des noms différents) ont été prévues afin de reprendre la quête là où vous avez perdu la vie.

Les graphismes sont très réussis, surtout ceux des personnages et des intérieurs. Le système de gestion du jeu, au moyen d'icônes et de la souris, est particulièrement facile à utiliser.

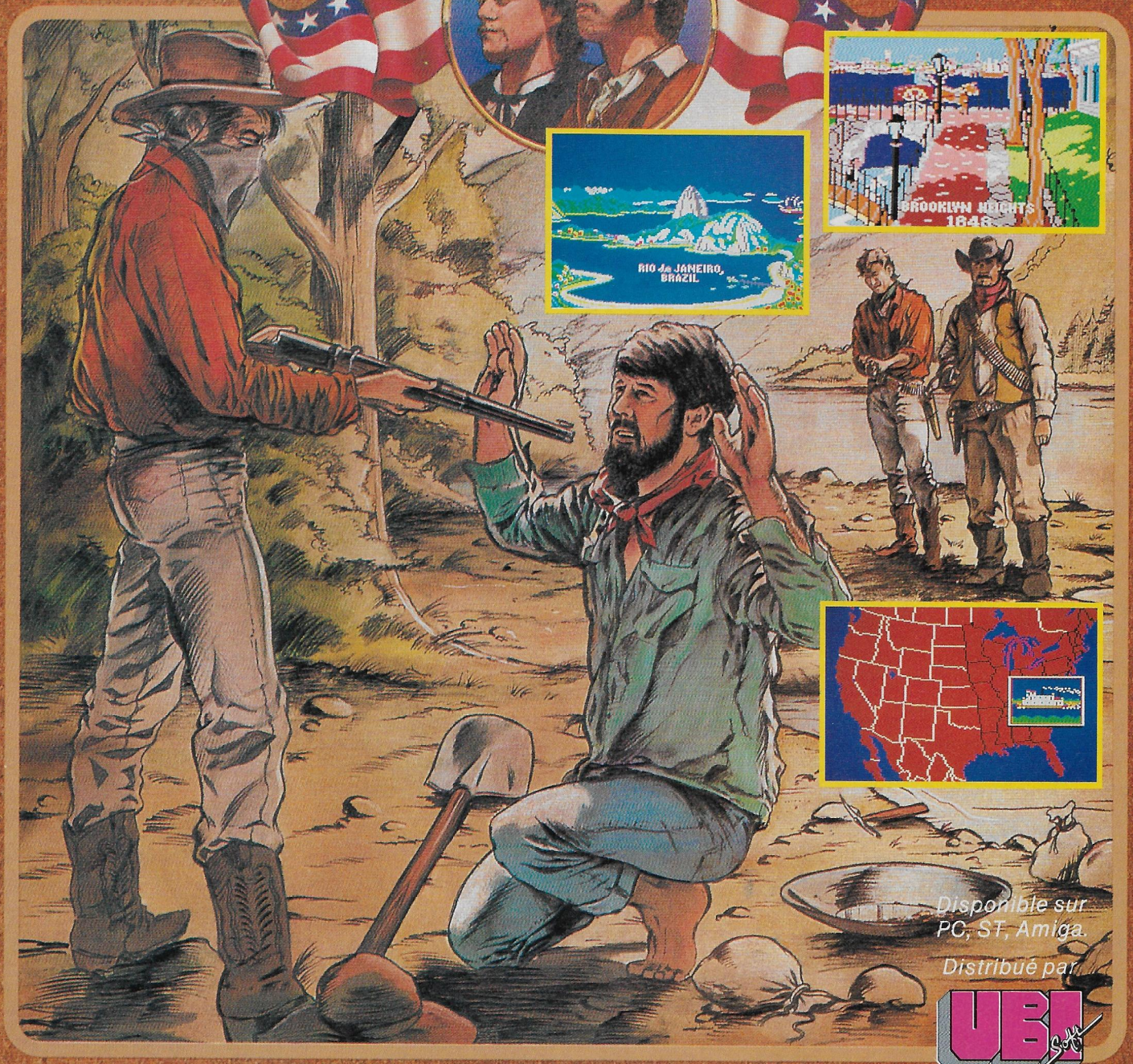
Amateurs de fantastique, de donjons humides, de labyrinthes hostiles et de rencontres fracassantes, à vos claviers !

Atari ST

A TRUE-TO-LIFE HISTORICAL SIMULATION

GOLD RUSH!™

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME™



Disponible sur
PC, ST, Amiga.

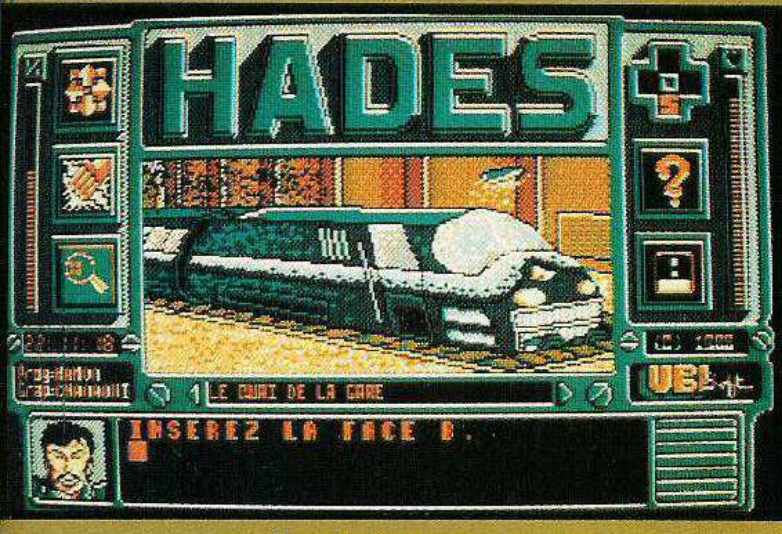
Distribué par

UBI SOFT

Disponible dans les meilleurs points de vente.

SIERRA

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



L'aventure commence...

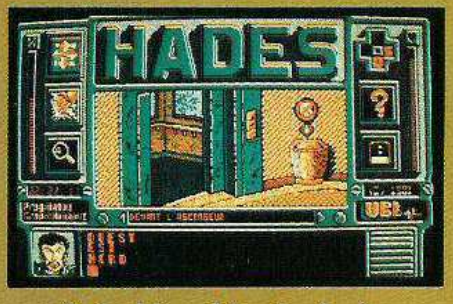
Devant l'entrée interdite...

HADES

UBI SOFT
AVENTURE

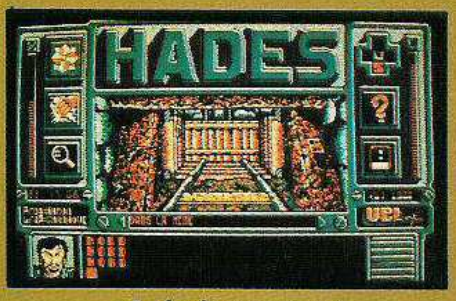
Hades est une aventure se déroulant au XXe siècle d'une part et dans un monde fantastique d'autre part. Grâce à des graphismes très soignés et à une intrigue captivante, vous serez rapidement charmé par ce logiciel.

La maison du Professeur.

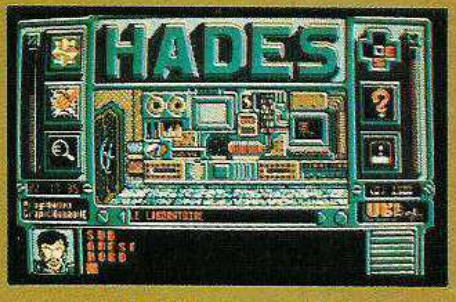


Au fond du couloir, votre chambre.

Tout commence par la lettre d'un ami qui vous donne rendez-vous dans une gare.
Il est professeur géologue dans une entreprise minière et vous êtes journaliste.
Lorsque vous arrivez sur les lieux, votre ami est mort, il y a eu un accident dans la mine et la région est déclarée interdite par l'armée.
Voulant percer le secret qui rôde autour de la mine, vous découvrez que l'armée a un projet (HADES) consistant à contrôler des monstres qui créent des catastrophes.
Dès lors, vous poursuivez deux buts : révéler toute l'histoire au public et trouver puis détruire le laboratoire qui est le centre de toute cette histoire.
Dans un décor occupant le centre de l'écran et constitué de graphismes travaillés aux couleurs chatoyantes, vous pourrez progresser aisément grâce à l'utilisation d'icônes.
Un conseil pour rester en vie : être très discret et se méfier de tout le monde (même un agent du FBI, tout ce qu'il y a de plus officiel, peut être un redoutable assassin...).

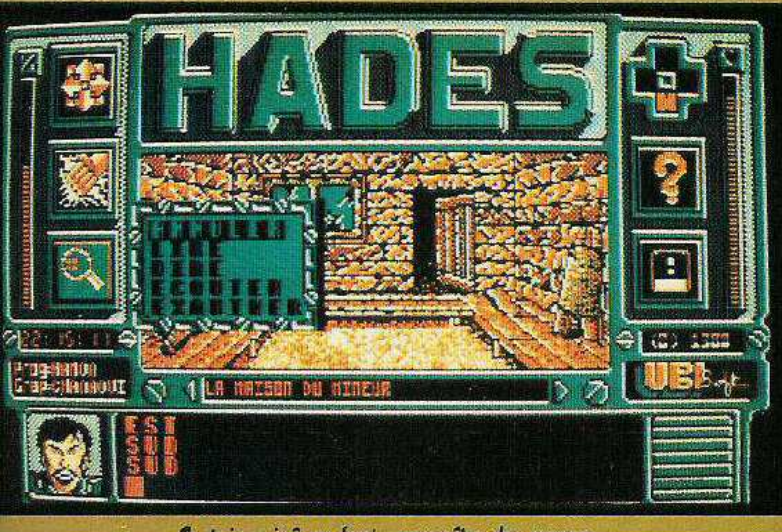


Au fond, un ascenseur.

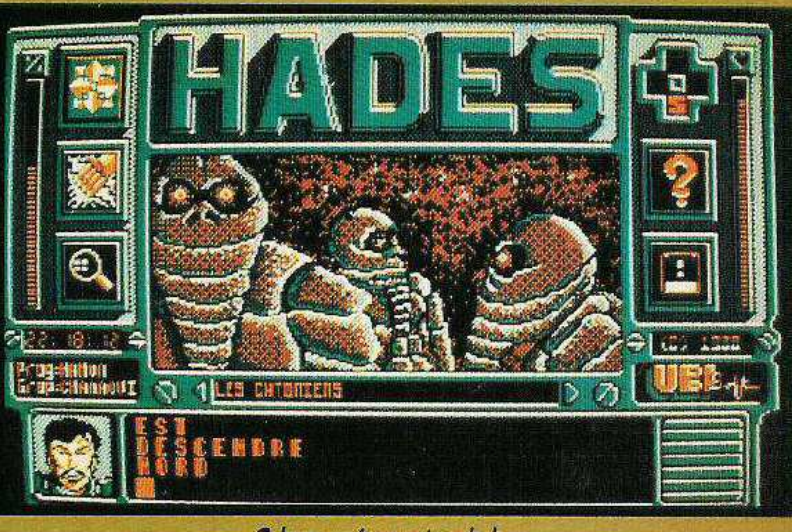


Le laboratoire maudit.

Amstrad CPC



Certaines icônes font apparaître des menus déroulants.



Cela ne présage rien de bon.

OMEYAD

Une ville arabe en l'an 900.
Une ambiance exotique, magique.
Des intrigues entre voleurs et assassins...
Vous avez une dangereuse occasion de changer votre condition de modeste petit voleur.
Mais l'attrait du pouvoir est si grand...

Photos d'écran sur Amstrad

Disponible dans les meilleurs points de vente sur Amstrad CPC Disquette.

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

GOLD RUSH!

AVENTURE
SIERRA

Après la version IBM PC testée dans le numéro 3, c'est maintenant au tour de l'Atari de subir la fièvre de la ruée vers l'or.

Le scénario est toujours le même : vous êtes un beau jeune homme de Brooklyn (New York) qui travaille comme pigiste pour le journal local.

La vie se déroule tranquillement pour vous, mais vous ne rêvez que d'une chose : d'aventure, lassé que vous êtes du train train quotidien.

Mais quelques événements (au début du jeu) vont bouleverser cette routine : l'annonce de la découverte d'or en Californie, une lettre à la poste, que vous envoie votre frère dont vous êtes sans nouvelles depuis des années (examinez bien la lettre, et l'enveloppe, car elles sont loin d'être aussi innocentes qu'elles le paraissent..., la découverte dans votre secrétaire d'un relevé bancaire intéressant (si, si, cherchez bien !) ou bien d'une pièce d'or dans le kiosque à musique du parc (pas facile à attraper, celle-là), une petite visite à l'agence de voyages ou à l'entrepôt sur les docks : tout cela vous donnera peut-être, à vous aussi, la fièvre de l'or, et l'envie de partir pour la Californie !

Une présentation d'écran classique chez Sierra.

De très nombreux décors à découvrir.

Le graphisme est coloré, les décors sont variés, et de nombreuses animations rythment ce jeu qui nécessitera une bonne dose de patience, de l'imagination, et une bonne maîtrise de l'anglais car ni le logiciel, ni la volumineuse documentation ne sont traduits.
Un jeu de qualité qui vous tiendra longtemps occupé, avec ses cinq disquettes de décors !

Atari ST

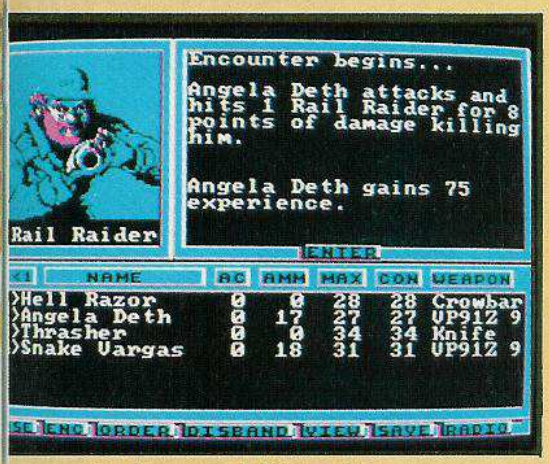
WASTELAND

ELECTRONIC ARTS
AVENTURE

Le monde n'est plus que désolation et ruines. Pour les rares rescapés de l'holocauste nucléaire, il faut maintenant survivre...

Perdue dans le fameux désert des Rangers, une équipe d'aventuriers tente de comprendre les suites de désordres observés dans cet endroit.
Après plusieurs réunions stratégiques, ils décident de commencer leurs recherches dans la partie ouest du désert. En suivant la rivière, ils pourraient trouver des indices intéressants...
Au début du jeu, l'équipe se trouve réduite à son strict minimum (mais on peut la recomposer). Ils n'ont que peu d'armes, peu de munitions et pas d'argent. Il leur faudra donc s'équiper en fouillant les ruines, les gravas et les tunnels. Avec de l'argent, on peut acheter, dans les rares commerces restés ouverts, le minimum vital pour survivre aux monstres résultant des mutations génétiques dues aux radiations. Le moindre souriceau est devenu, par la force des choses, un redoutable prédateur prêt à tuer. De plus, des robots tueurs veillent au grain sur des installations sensibles. Et la fuite n'arrange que rarement les choses. Il arrivera que, parfois, des inconnus viennent à leur rencontre. Tous ne sont pas hostiles, au contraire...
En cas d'échec, il faudra reprendre la quête depuis le début, à moins d'avoir pris la précaution de sauver la partie en cours. Le système de jeu possède une ergonomie remarquable : on peut sélectionner soit par le clavier, soit par la souris les actions à effectuer. Le graphisme est superbe même en version CGA. On retrouve pas mal de points communs avec les productions de Lord British (ULTIMA), preuve, s'il en est, de qualité. Ce jeu fonctionne sur carte CGA, Tandy et EGA. Attention, le jeu et la notice nécessitent une bonne connaissance de l'anglais...

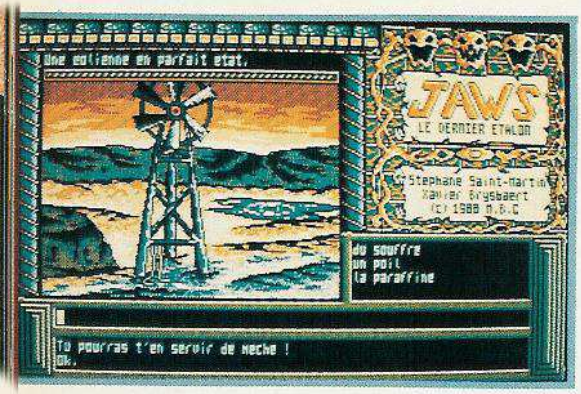
PC et Compatibles



La disposition de l'écran n'est pas sans rappeler Ultima.

Graphismes très acceptables sur PC.

Le dénouement de l'aventure passe par la mise en fonction de l'éolienne.

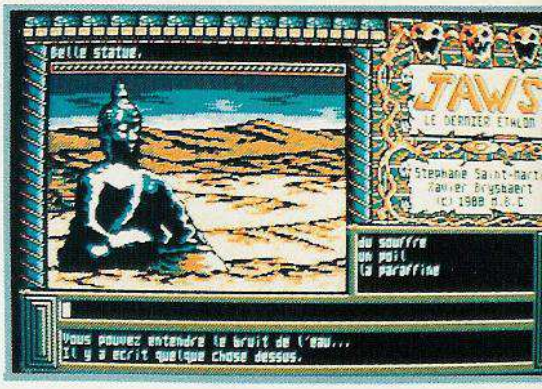


JAWS

MBC AVENTURE

Périple vous envoyant au fin fond du Tibet, Jaws a bien des points positifs pour lui : graphismes aux couleurs chatoyantes, convivialité et intérêt du scénario.

Là où se trouve un monument se trouve un indice.



Nous vivons une époque où tous les virus se propagent à vitesse grand V et touchent n'importe qui ou n'importe quoi ; ainsi, même les chevaux ne sont pas épargnés ! Seulement, vous apprenez qu'il reste encore un étalon de vivant et vous décidez de partir à sa recherche... ce qui vous emmène au–delà des montagnes du Tibet. Aussitôt que vous avez mis le pied sur terre, vous commencez vos investigations dans cet étrange pays mais, attention, prudence, car si certaines issues sont bouchées, d'autres vous font mourir prématurément...
Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à parler avec les animaux que vous rencontrez car que ce soit le serpent, le yack ou le crocodile, ils vous aident à progresser. Rassurez–vous quand même, il n'y a pas que les animaux qui donnent des indices, il y a aussi les monuments ou la statue que je vous conseille d'examiner sous toutes les coutures ou le temple tibétain qui incite au recueillement.
Vous entrez ainsi en contact avec les dieux qui suggèrent d'éteindre le volcan ; quant au vieux Sage, il vous nomme les éléments nécessaires à la fabrication de la dynamite...
Mais ce cher étalon dans tout cela quand allez–vous le rencontrer ?
Pour cela, nous n'avons qu'un seul conseil à vous donner : plongez dans l'aventure, vous ne le regretterez pas, c'est vraiment très intéressant.

Amstrad CPC

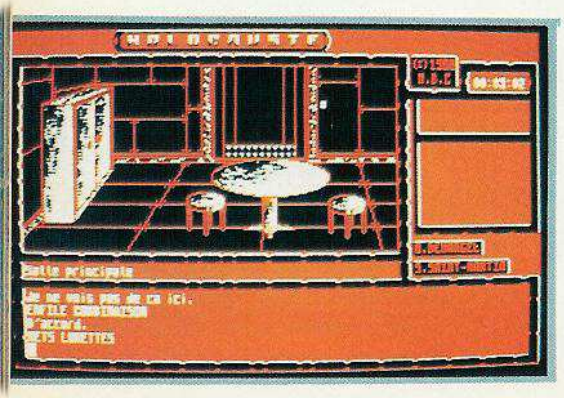
HOLOCAUSTE

Un conflit mondial a plongé la planète dans la désolation, vous disposez de deux heures pour éviter une nouvelle catastrophe... Etant donné le degré de difficulté du logiciel, il vous en faudra beaucoup plus pour accomplir totalement votre mission.

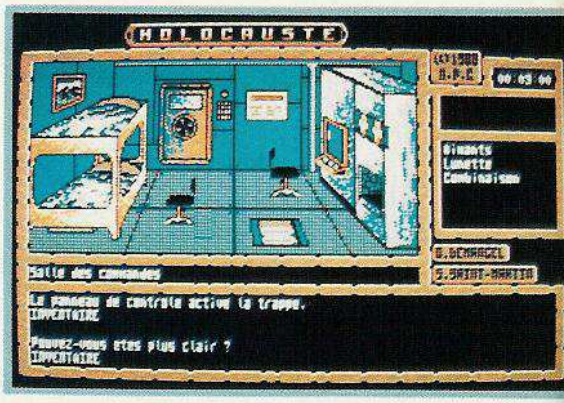
MBC AVENTURE

Tout commence lorsque vous vous réveillez dans votre caisson où, avec trois de vos savants collègues, vous aviez été placé en hibernation afin d'échapper aux missiles nucléaires. L'abri souterrain où vous vous trouvez est composé de trois pièces : la salle cryogénique, la salle principale et celle des commandes.
Après avoir vérifié le bon état de fonctionnement des écrans de contrôle pour les caissons de vos compagnons, vous vous rendez dans la salle des commandes afin d'allumer l'ordinateur (un quelconque Cray III de 5ème génération !) pour constater l'étendu des dégâts ; autant dire que vous avez du pain sur la planche...
En effet, vous allez devoir effectuer deux opérations essentielles dans un délai très court car le couperet qui se trouve au-dessus de vous est sans appel : dans exactement deux heures, vos compagnons mourront.
Il vous faut donc vous procurer un microprocesseur Intel 512512 et des cartouches de plutonium pour la pile atomique qui a de sérieuses pertes d'énergie.
Pour cela, il faut bien sûr quitter l'abri mais quel chemin emprunter ? L'ascenseur qui semble refuser tout service ou la grille qui se trouve derrière l'armoire de la salle principale ?
Une chose est sûre, il ne faudra pas oublier de prendre les lunettes infra-rouges, la combinaison et des aimants qui seront fort utiles à l'extérieur.
Holocauste est une nouvelle aventure de MBC qui a la particularité de posséder une intrigue difficile ; quant aux graphismes et à l'analyseur syntaxique, ils se révèlent acceptables.

Amstrad CPC

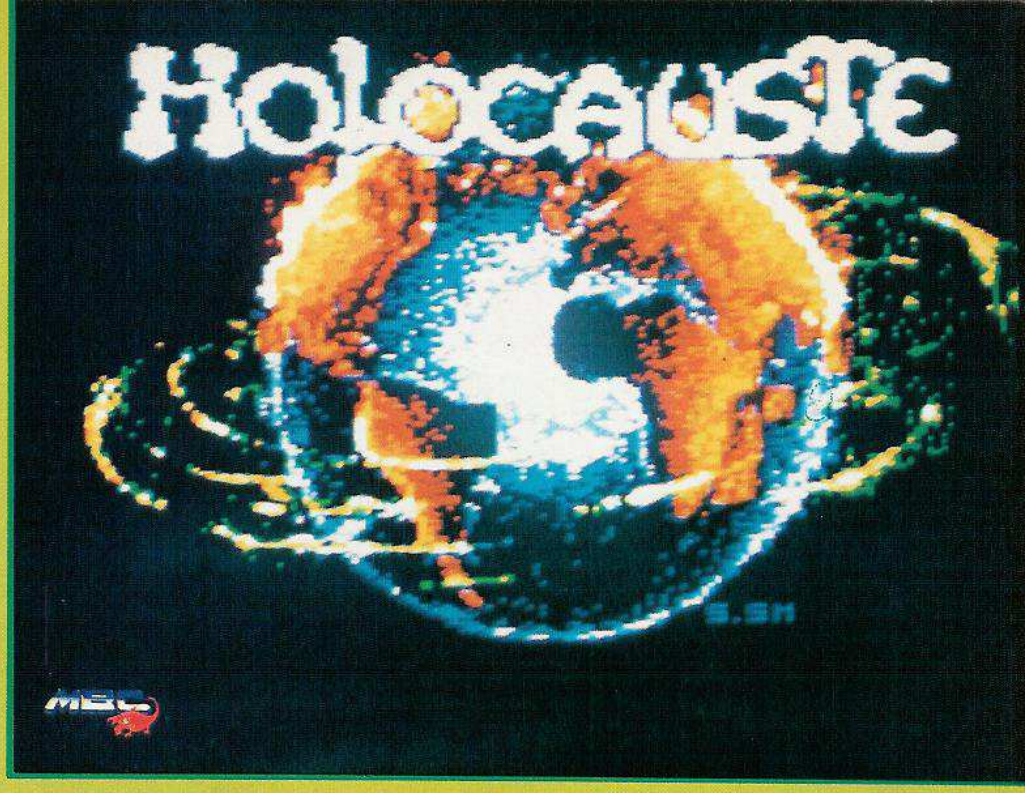


Derrière l'armoire, la grille.



Trappe où se logeront les cartouches de plutonium.

CONCOURS MBC MICRO WORLD



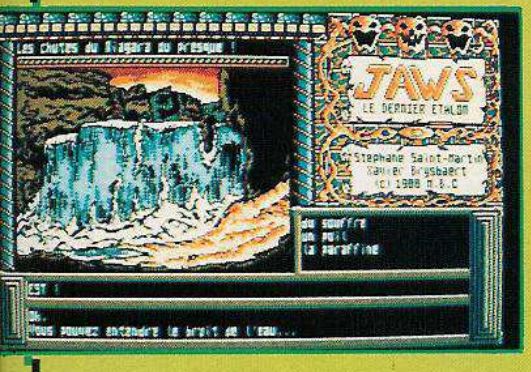
JOUEZ ET GAGNEZ L'UN DE CES 30 LOTS...

1er prix :
1 super radio-K7 portable avec téléviseur intégré. DAEWO AV 310

2ème prix :
3 jeux choisis dans le catalogue MBC

du 3ème au 20ème prix :
1 jeu choisi dans le catalogue MBC

du 21ème au 30ème prix :
Une surprise MBC !



... EN REPONDANT A DES QUESTIONS SIMPLES !

1- Quel est le nom du créateur de jeux d'aventures édité par MBC ?
❑ Rubis ❑ Emeraude ❑ Jade ❑ Diamant

2- Quel est le nom du frère de Mike dans l'un des derniers jeux MBC ?
❑ Komo ❑ Jojo ❑ Moko ❑ Koko

3- Dans Top Level, vous pilotez ?
❑ une Formule 1 ❑ un F-16 ❑ une traction "gonflée" ❑ une 2 CV

4- Dans Holocauste, vous êtes un scientifique qui se réveille après plusieurs années d'hibernation. Combien ?
❑ 4 ans ❑ 40 ans ❑ 100 ans ❑ 400 ans

Les gagnants du concours seront tirés au sort parmi les bonnes réponses que nous aurons reçues.

Date limite de participation :
30 mai 1989

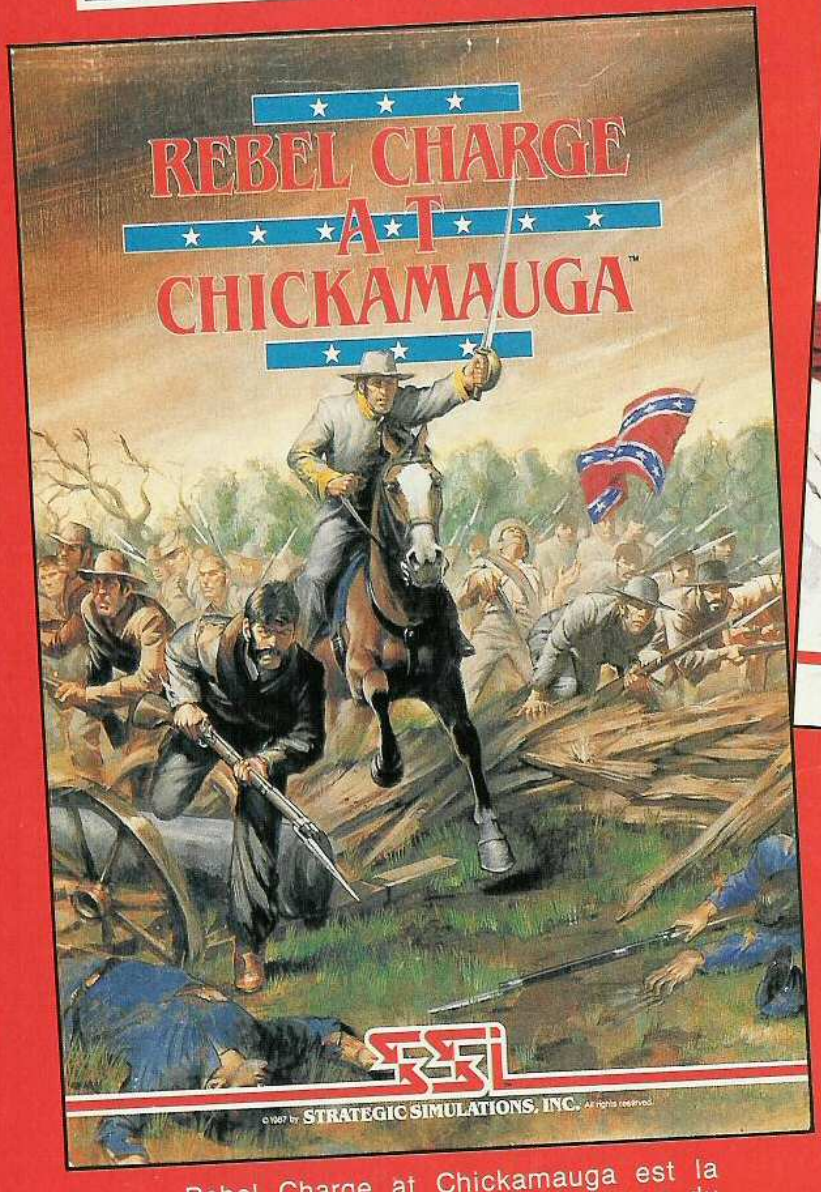
Page à renvoyer à : MBC – BP 19 – 59131 ROUSSIES

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

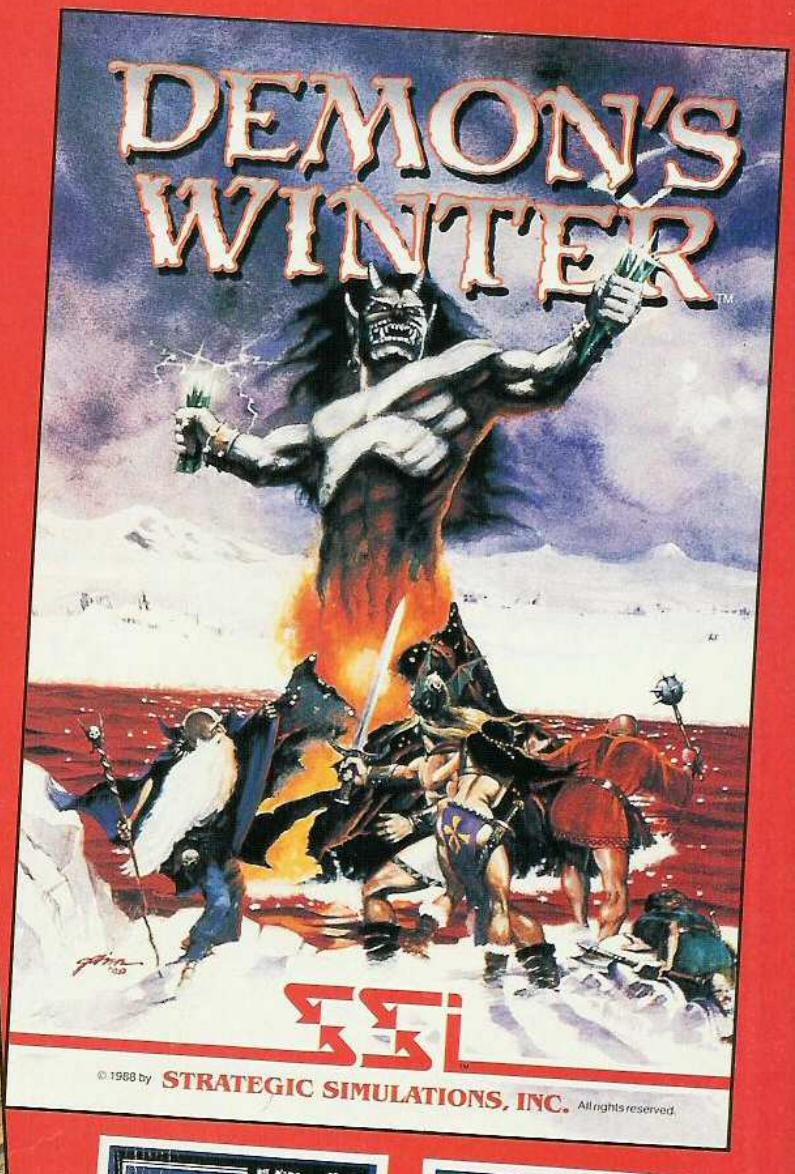
DEUX NOUVEAUTÉS D'ENFER



Rebel Charge at Chickamauga est la simulation finale de ce qu'a été l'attaque du Sud la plus offensive dans la guerre de sécession : la Bataille de Chickamauga.

Ce jeu reprend toutes les conditions qui vous donnent la chance unique d'essayer de répéter l'histoire ou d'en changer le cours grâce à une représentation fidèle du champ de bataille, de la situation géographique et historique.

Existe sur PC, C 64, Apple et Amiga avec boîtier, manuel et carte d'instructions en français.



Demon's Winter : un jeu de rôle fantastique planté dans un univers immense. Les cinq héros qui composent votre équipe ne sont au début inquiétés que par des Kosolds, petits humanoïdes aux dents pointues mais bientôt ils seront face à une menace bien plus grande : Malifon mi-démon, mi-dieu qui a jeté un sort si puissant que le monde entier a été plongé dans un univers froid et profond et que les océans sont devenus rouge sang.

A vous de l'empêcher de détruire le monde !

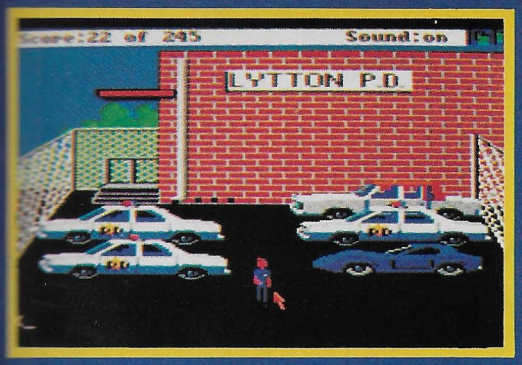
Existe sur Apple. Bientôt disponible sur Amiga, PC, ST et C 64 avec Boîtier, manuel et carte d'instruction en français.

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente.

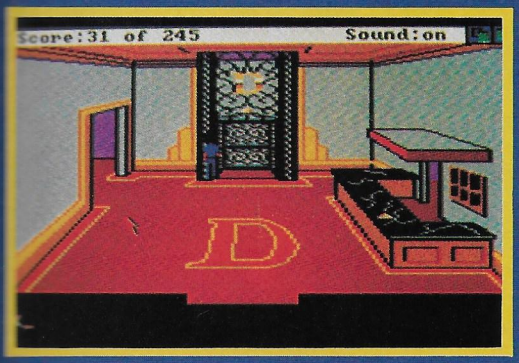


POLICE QUEST I

OU LA POURSUITE DES ANGES DE LA MORT

SIERRA/AVENTURE

Chassez de votre esprit les idées préconçues sur le métier de policier. Ce logiciel, écrit par un ancien officier de police, mettra à rude épreuve votre sens du devoir et du respect de la loi.



Le premier devoir d'un officier de l'ordre est de le faire respecter tant par les autres que par lui même.

Comme chaque matin, Sonny arrive au poste dans sa belle voiture.

Après un bref passage au vestiaire pour récupérer son arme, ses munitions et son bloc, il se rend à la salle de briefing ; dans son casier une lettre d'un indicateur lui donne rendez-vous.

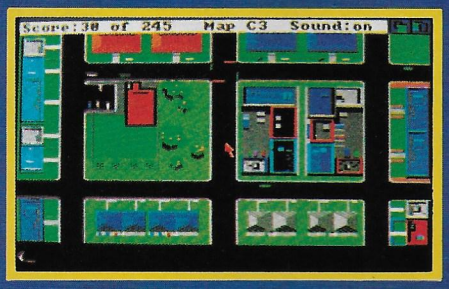
Pas le temps de lire le journal que déjà le commandant arrive pour l'inspection. Au garde-à-vous, il écoute les recommandations du jour.

Aujourd'hui, on recherche une Cadillac noire de 1983. De plus, on a aperçu des dealers à la sortie de l'école communale.

Une fois l'exposé fini, Sonny sort de la salle, prend au vol les clefs de sa voiture de patrouille, son émetteur-récepteur portable, puis sort du commissariat. Dehors, sa voiture l'attend.

Après l'inspection du véhicule, il monte à bord, prend la matraque qui est dans le vide-poche, met le contact et part en inspection. Attention pas d'excès de vitesse, ni de refus de priorité sans raison valable, l'uniforme n'autorise pas tout.

Dans sa version AMIGA, ce logiciel reprend les principales caractéristiques des



précédentes : présentations et graphismes soignés, ergonomie poussée, réalisme incroyable.

Il est difficilement descriptible tant il est riche d'astuces, de surprises et de détails. La documentation (en anglais), vous sera fortement utile. Lisez-la correctement pour connaître les procédures et les lois en vigueur.

Si vous n'effectuez pas certaines opérations, vous pouvez être éliminé et de ce fait, ruiner tous vos efforts. Heureusement que l'on peut sauvegarder une partie en cours...

Pour progresser dans l'aventure, il faut se servir de ses yeux. L'ordinateur en faisant la description de certains lieux pourra vous fournir des indices. Votre score augmente à chaque fois que vous avez correctement résolu un problème, ou que vous avez parfaitement suivi le manuel. Et dire que l'on compte sur vous pour infiltrer incognito un gang de racketteurs qui se font appeler «Les anges de la mort»...

Amiga

POLICE QUEST II

LA REVANCHE

SIERRA SIMULATION

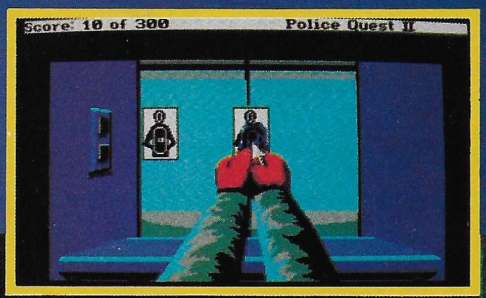
Le deuxième épisode de cette saga démontre tout le savoir-faire de l'éditeur dans ce type de jeu.

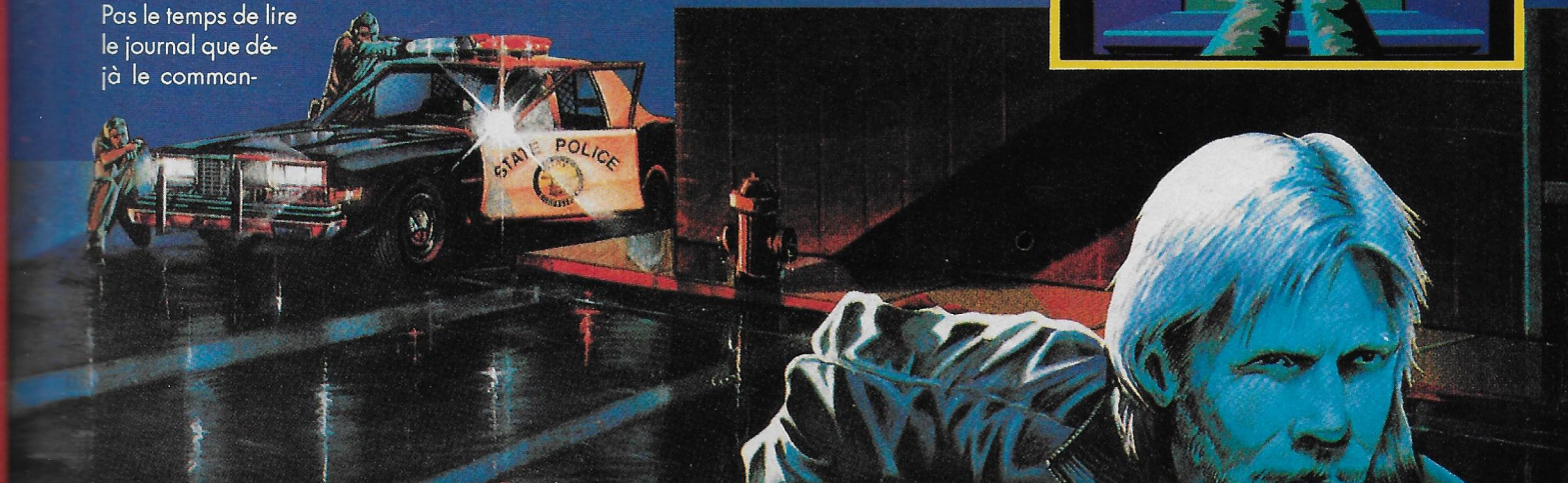
Votre ennemi juré, l'infâme Jessie Bains est de retour. Il vous faudra mettre en action toutes vos compétences de super-flic, respectueux des lois, pour contrecarrer ses plans.

Les graphismes de cette version ont été nettement améliorés. L'interpréteur génialement puissant vous permettra de tout faire ou presque.

Attention ! Une parfaite connaissance de l'anglais est essentielle... Les petits chanceux qui possèdent la première version des aventures de Sonny (le héros) retrouveront très vite leurs repères.

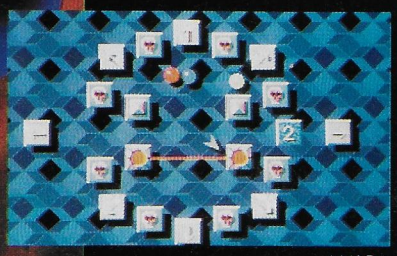
Atari ST



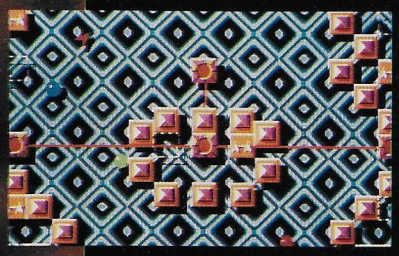


BEAM

AMIGA



AMIGA



AMIGA

Il n'y a que toi et la fusée qui existent dans ce monde artificiel étrange, dominé par des lois tout aussi bizarres établies par rapport aux objets qui en font partie. Tu es solitaire ! Loin de tout environnement familier, tu dois relier des stations d'énergie par des rayons lasers afin d'atteindre le 27ème niveau. Alors que les forces de ce monde te causent les pires ennuis et se moquent de toi en te transformant en balle de jeu, en faisant perler la sueur sur ton front et en te faisant perdre la raison, tu devrais malgré tout encore être capable d'élaborer une sorte de stratégie. Sans parler de la présence des pierres mortelles (Stones of Death) parmi tant d'autres, une damnation perpétuelle te menace dans la prison de tes rayons lasers que tu as construite toi-même sans avoir réfléchi. En effet tu as à ta disposition un véhicule sensible et fougueux : la fusée. Si tu parviens à la maîtriser, le monde sera à tes pieds !

AMIGA, ATARI ST, C64 Disk/Cass.

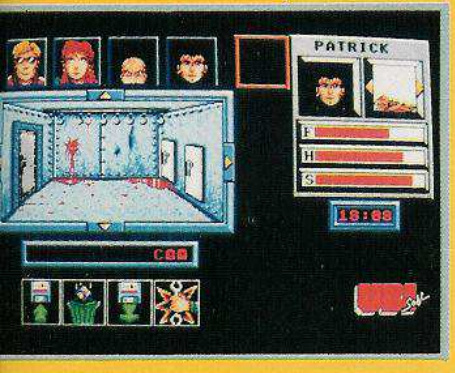
MAGIC BYTES

ZOMBI

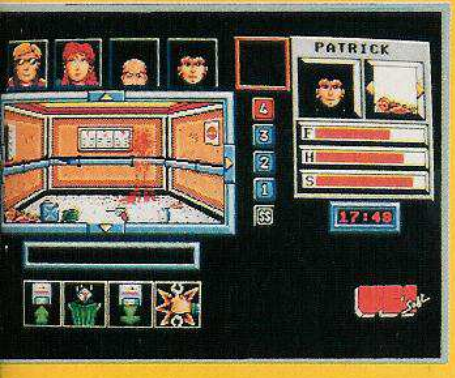
AVENTURE
UBI SOFT

Si le mot ZOMBI ne vous dit rien, c'est que vous n'êtes ni un amateur de cinéma fantastique, ni un possesseur d'Amstrad. En effet, il s'agit de morts-vivants carnivores qui ont sévi sur les écrans cathodiques ou non. La première fois, on les a aperçus sur Amstrad.

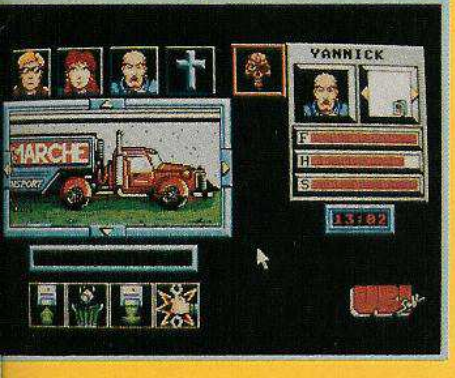
Attention : dépôt de cadavres.



Quelques objets importants à déposer dans l'ascenseur.



Voilà le moyen de boucher les entrées du supermarché.



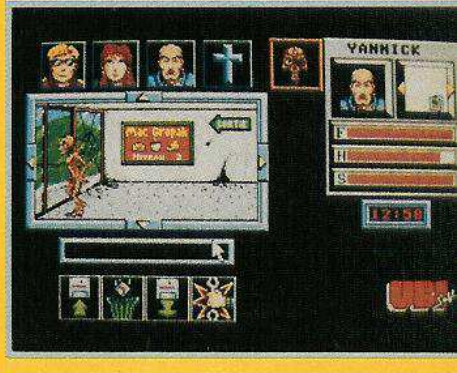
C'est maintenant sur ST que ces créatures déchaînées montrent le bout de leurs crocs mignons. Votre boulot (vous êtes obligé de l'accepter) consiste à éliminer cette chienlit diabolique afin de vous tirer au plus vite de cette situation embarrassante. Voyons la situation en face : votre hélicoptère est bloqué, faute d'essence, sur le toit d'un supermarché. Et tout autour, on peut voir non pas des prairies verdoyantes mais une horde de zombies tous plus affamés les uns que les autres. Bon c'est pas le tout, il faut y aller et trouver rapidement le moyen de partir. Chaque personnage de l'équipe de quatre est sélectionnable et donc manœuvrable à souhait grâce aux flèches qui ornent le cadre de l'écran graphique très coloré (l'écran graphique pas le cadre).

En effet, on se déplace grâce à la souris qui va planter sa petite flèche sur les directions SUD–NORD, EST–OUEST et HAUT–BAS. Les manœuvres sont ainsi largement simplifiées par rapport aux versions antérieures. La preuve ? Il suffit de consulter le tableau de bord pour se rendre compte immédiatement de la différence. Il n'y a que 4 icônes : sauvegarde, quitter, charger une partie et utiliser un objet. Mais alors comment peut-on saisir un objet, le lâcher ou tirer ? C'est très simple : il suffit de cliquer à l'aide du pointeur sur les parties concernées. Alors le miracle s'accomplit, les portes s'ouvrent, on peut ramasser tout ce qui traîne.

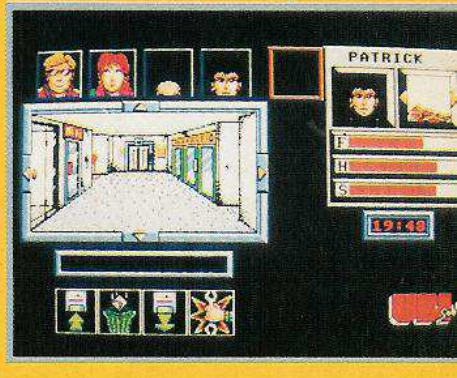
Si l'histoire déjà célèbre évoquée dans Zombi CPC est la même sur ST, aucun souci à se faire en ce qui concerne l'intérêt du jeu. Quant aux graphismes, l'apport des 16 couleurs du ST et les quelques animations permettent tout à fait d'entrer dans l'univers très «BD» du logiciel. La sonorisation est assurée par des «digits» très réalistes et la partie musicale est soutenue de main de maître par le maestro David Whittaker. Bref, vous voulez casser du mort-vivant, essayez Zombi et surtout visez la tête !

Atari ST

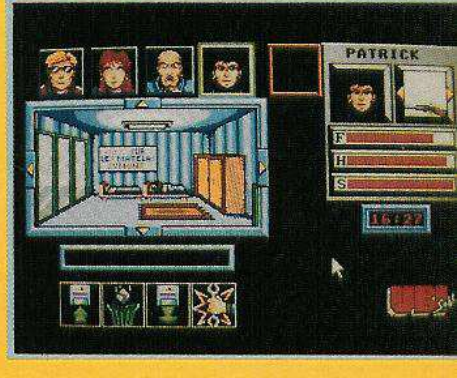
I'm a poor lonesome zombi.

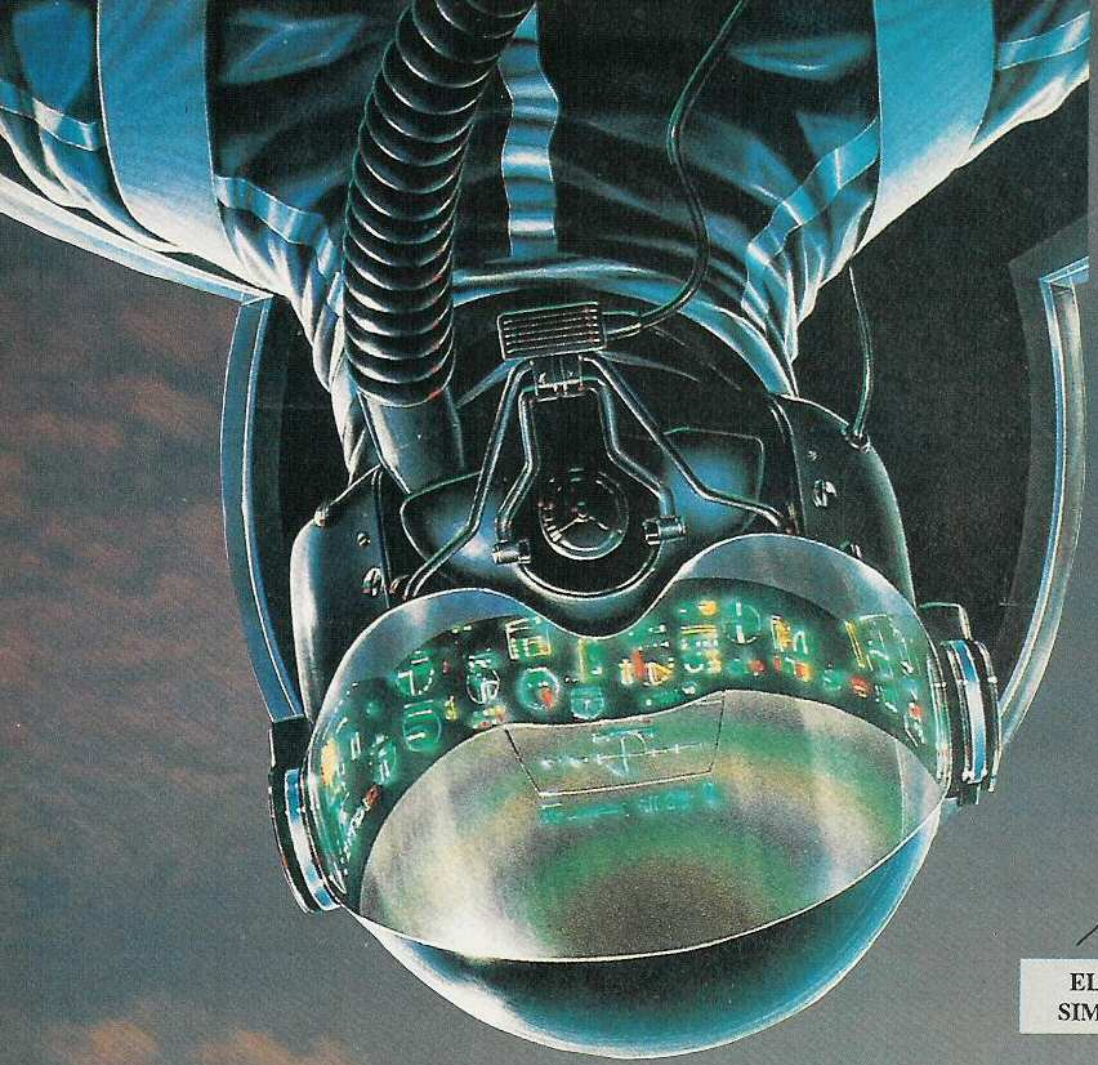


La boutique du fleuriste est à gauche.



Le repos des guerriers.





ELECTRONIC ARTS
SIMULATION DE VOL

CHUCK YEAGER'S
ADVANCED FLIGHT TRAINER

Devenir pilote d'essai est désormais permis à tout possesseur d'un Amstrad CPC. Du F18 au vieux Spad, il pourra piloter 14 types d'appareils. Une conversion qui était très attendue et qui ne déçoit pas.

Chuck Yeager : ce nom vous dit peut–être quelque chose ? Il est célèbre aux oreilles de tous ceux qui s'intéressent à l'aviation. Un brillant hommage a, par ailleurs, été rendu à cet homme dans le film «l'Etoffe des héros». Maintenant Général, Chuck Yeager prête son nom à cette simulation que les «accros» des machines volantes ne devront pas manquer.

Tout l'intérêt du logiciel réside dans les nombreuses situations qu'il propose. Avec l'aide du manuel (traduit en français), l'apprenti pilote se familiarisera avec le vol : roulage au sol, décollage, manœuvres élémentaires, atterrissage. Quand il ne fera plus qu'un avec sa machine, l "heure sera venue d"apprendre quelques indispensables figures de voltige.

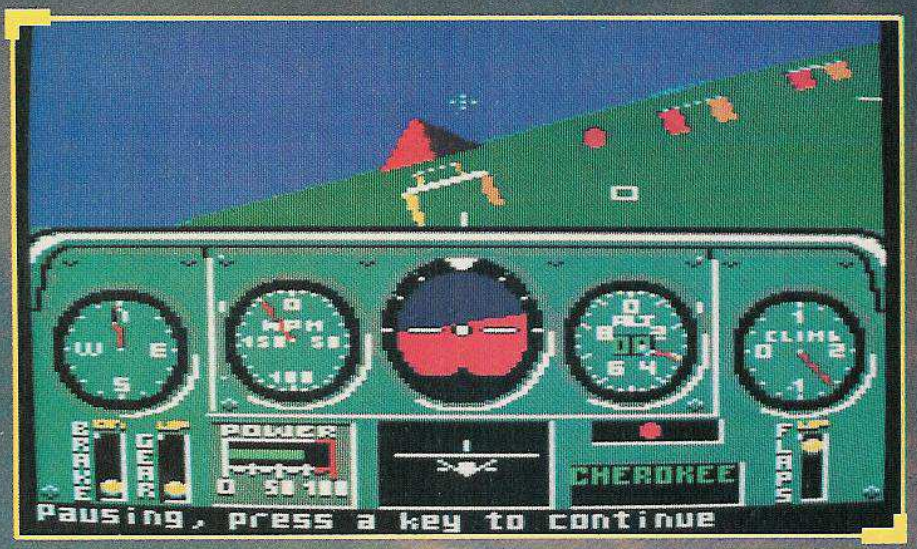
L'étape suivante consistera à effectuer des exercices tels que le slalom entre des tours, le passage entre des immeubles, un enchaînement de passages sous des portes... Enfin, maître de lui et de ses avions, il pourra toujours explorer le domaine de vol de chacun d'eux en essayant de monter toujours plus haut ou... toujours plus vite.

Mais l'aspect le plus spectaculaire de cette simulation réside dans le vol en formation ou dans la course d'avions. Pas évi-

Passera sous le hangar ou non ?

Paysage surréaliste. Electronic Arts, bien sûr !

Menus déroulants pour les diverses options.



Exercice de maniabilité.

dent de suivre le leader, laissant derrière lui la trace de son fumigène ou encore de virer serré autour d'un pylône. Les résultats peuvent être sauvegardés sur disquette, afin de conserver une trace des progrès effectués. Les commandes au joystick sont, au début, un peu déroutantes. L'avion ne réagit pas tout de suite et l'on se retrouve vite en situation de crash. Le curseur, situé au centre de l'écran sera d'un grand secours et aidera à limiter l'amplitude des mouvements. Plusieurs vues sont possibles, de l'intérieur de l'avion, avec la planche de bord, ou de l'extérieur, en plein écran. De même les vues arrière ou latérales permettront de se repérer avec précision. La fonction zoom, comme son nom l'indique, agit sur le facteur de grossissement des vues. Les commandes sont simples : train d'atterrissage, volets, freins, gaz et gouverne. Les instruments, peu nombreux, ne rebuteront pas le débutant. L'accès aux différents types d'appareils et aux situations de vol se fait à l'aide de menus déroulants. Et l'aspect technique, dans tout ça ? Rassurez-vous, il n'a pas été négligé. Les graphismes sont beaux et les animations de bonne qualité. Les décors font un peu «surréalistes» avec des formes géométriques et l'effet d'altitude, quand on approche du sol, est rendu par l'apparition de nouveaux repères. Le son n'a pas été oublié mais il est plus réussi pour les réacteurs que pour les hélices. La version 64 K ne dispose pas de toutes les options de la 128 K (idem pour la cassette...). Le vol en formation, l'entraînement avec conseils du moniteur, la course ont disparu. Malgré ces allègements, rendus nécessaires par la taille mémoire, la simulation conserve encore un intérêt important. Prêt à décoller ? Alors, sortez les volets, roulez lentement jusqu'à la piste, mettez «plein gaz», attendez quelques secondes que la vitesse soit suffisante et tirez tout doucement sur le manche. Voilà, vous êtes en l'air : rentrez le train et les volets et... volez ainsi jusqu'à la boutique la plus proche de votre domicile pour réclamer Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer.

Le terrain avant l'atterrissage.

La leçon de pilotage

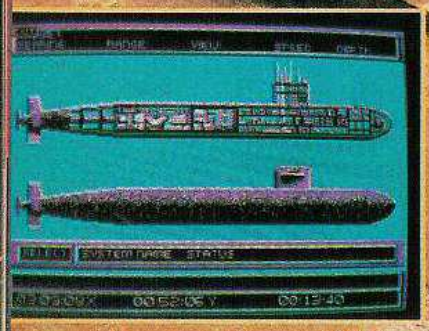
La course.

Vue plein écran des 2 appareils en course.

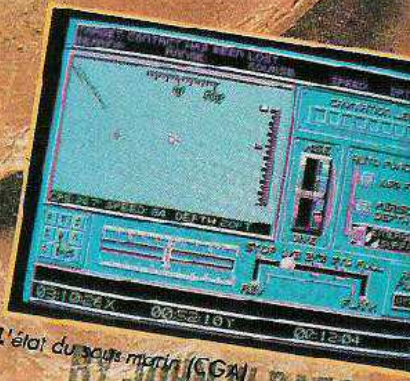
Amstrad CPC

688 ATTACK SUB™

ELECTRONIC ARTS/SIMULATION



La chasse est ouverte (CGA)



L'état du sous-marin (CGA)

BY JOHN W. RATCLIFF

La troisième guerre mondiale se gagnera sans doute sous la mer...

Les sous-marins n'ont pas fini d'inspirer les créateurs de jeu. L'avantage de cette émulation est que de logiciel en logiciel, on approche la perfection. 688 Attack Sub en est la preuve...
En effet, cette simulation vous entraînera aux quatre coins du monde sous-marin.

Vous serez grâce aux touches de fonction, tour à tour officier de quart, chef mécanicien, officier de tir, navigateur...

Vous aurez entre vos mains la responsabilité de la victoire ou de l'échec du USS Los Angeles (SSN 688) dans les missions qui lui seront affectées par l'Amirauté.

Le sumersible est d'un maniement assez complexe.

Plusieurs parties vous seront nécessaires pour le contrôler à la perfection.

La guerre sous-marine a ses règles : il vous faudra les apprendre pour espérer vaincre.

Votre premier ennemi, c'est le bruit car la moindre vibration dans l'eau s'entend à des kilomètres.

Les opérations possibles sont nombreuses : tir en surface, immersion rapide, écoute sonar, liaison satellite avec l'Etat-Major, inspection de l'état du bâtiment...

Il ne manque rien à cette simulation.

Les graphismes sont certes peu nombreux, mais tous superbes et ce dans toutes les versions (CGA, EGA, VGA...).

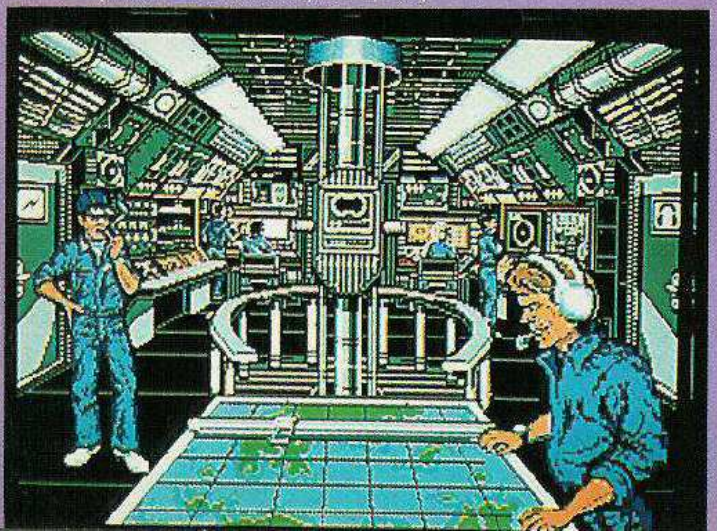
L'interface utilisateur est particulièrement réussie mais pénalise un peu le jeu dans sa rapidité.

On peut jouer à l'aide de la souris. L'autre surprise de ce logiciel est que l'on peut aussi combattre un adversaire humain via une liaison type modem.

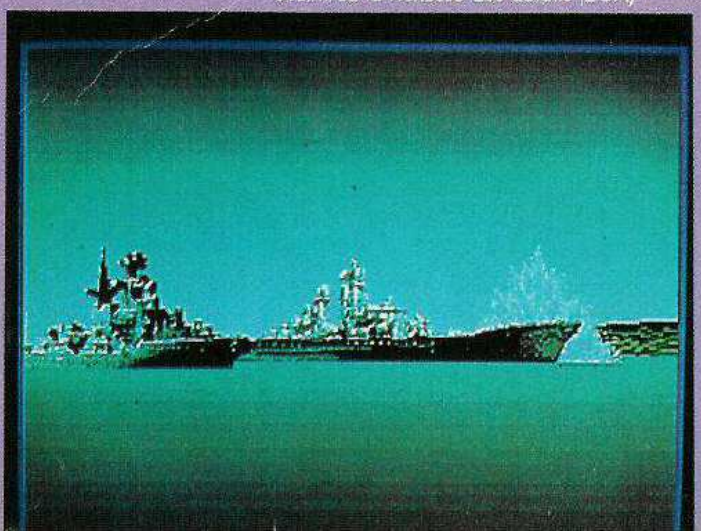
De grandes bagarres en perspective entre les deux sous-marins, l'un étant américain et l'autre soviétique, cela va de soi...

PC et Compatibles

Graphisme absolument superbe (EGA)



Admirez la richesse des détails (EGA)



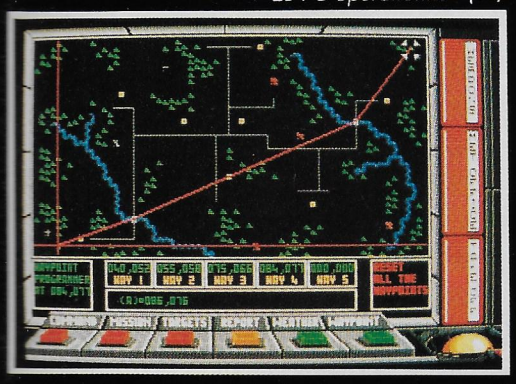
La salle des missions. (ST)

F-16 COMBAT PILOT

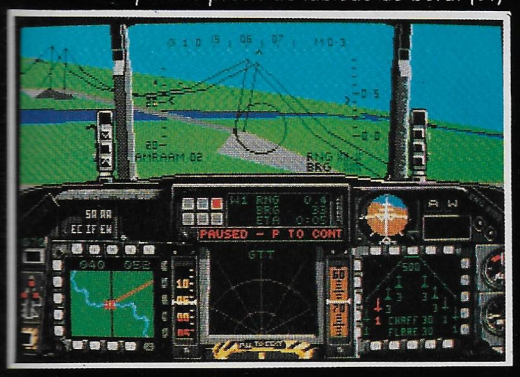
SIMULATION DE VOL
DIGITAL INTEGRATION

Le F-16 Falcon est une machine qui inspire bien des programmeurs, faisant ainsi évoluer les simulations de vol vers un réalisme de plus en plus poussé. Avec ses nombreux scénarios, F-16 Combat Pilot est captivant mais reste aussi un jeu.

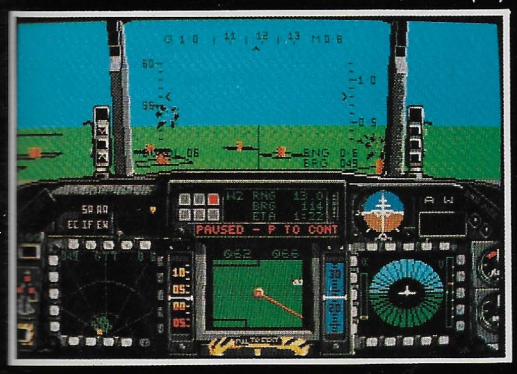
▼ Le PC opérationnel. (ST)



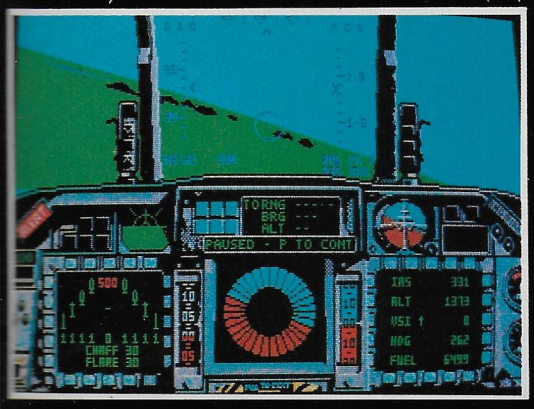
Graphisme précis du tableau de bord. (ST)



Défense anti-aérienne active. (ST)



Voyant "Alert" allumé : l'avion est touché. (PC)



On ne pilote pas un F-16 sans entraînement. A son arrivée en escadre, le jeune pilote devra faire ses preuves. Ses instructeurs ne l'autoriseront à voler seul qu'après une longue série de combats simulés, d'attaques au sol, de bombardements et autres vols de reconnaissance.

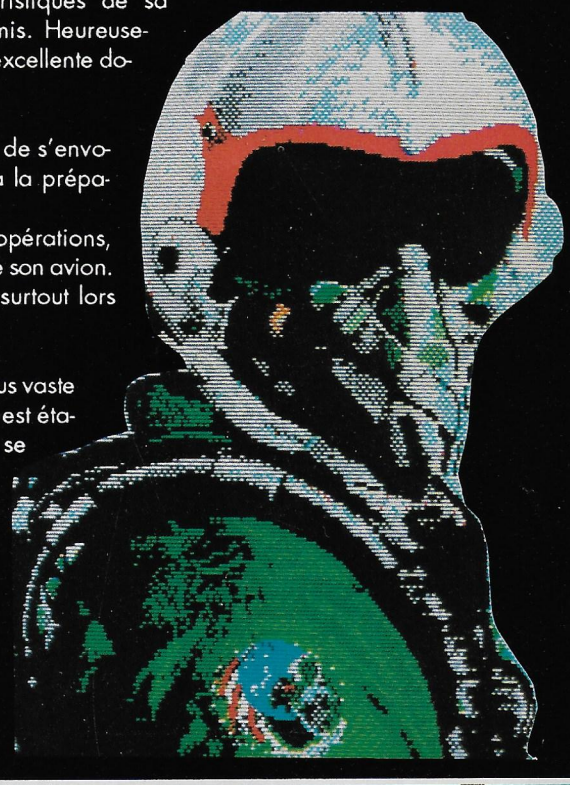
Pour avoir des chances de s'en sortir en combat aérien, il faut connaître parfaitement les caractéristiques de sa machine et celles des avions ennemis. Heureusement, à l'escadre, on dispose d'une excellente documentation !

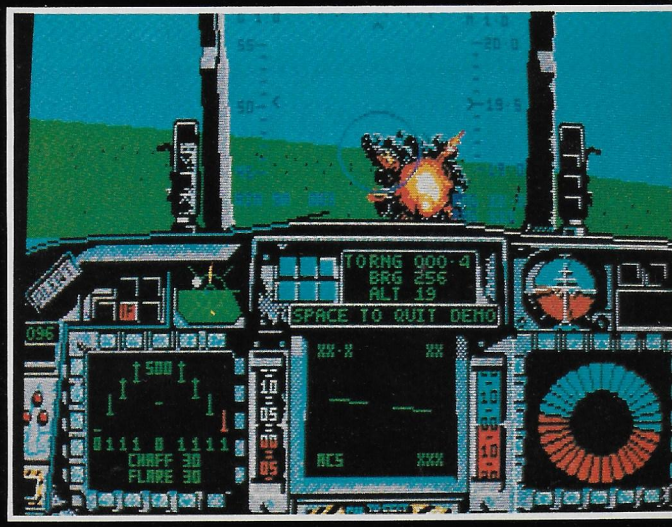
La simulation est très réaliste : avant de s'envoler pour une mission, le pilote devra la préparer.
Il consultera la météo, le bureau des opérations, choisira son itinéraire et l'armement de son avion. Rien ne doit être laissé au hasard, surtout lors d'un vol de nuit.

Le territoire sur lequel on évolue est plus vaste que dans Falcon (cette comparaison est établie parce que les deux simulations se ressemblent étrangement).
Par contre, les graphismes extérieurs sont un peu moins élaborés. L'instrumentation de l'avion est complète, avec une planche de bord bien détaillée.

Accompagnée d'un manuel de 100 pages, entièrement traduit en français, cette simulation est intéressante à la fois par son réalisme, la diversité des situations offertes et la qualité de la réalisation.
Le joueur en profitera pleinement, moyennant l'effort initial qui consiste à faire un tour chez son revendeur...

Atari ST, PC et Compatibles





Beau coup au but. (PC)

F-14 TOMCAT

ACTIVISION
SIMULATION COMBAT AÉRIEN

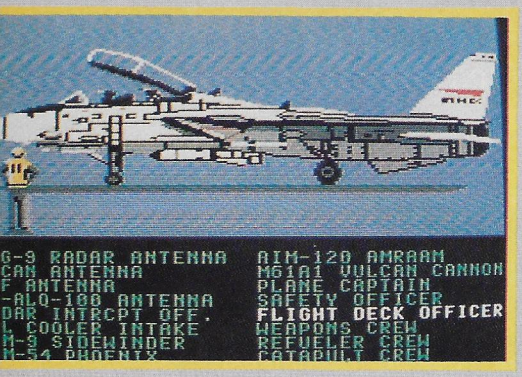
Tom Cruise, Tomcat, ça vous dit quelque chose ? Salut les héros, les chevaliers du ciel en herbe ! Pour vous tous, piloter le F-14 Tomcat en combat aérien devient une réalité. Et de plus, c'est une belle réalisation...

En décollant du Nimitz, en patrouille dans le détroit d'Ormuz, John «Bullet» Crewman revoyait défiler ses heures à Miramar, la Top Gun, les manœuvres enseignées par son instructeur. Cette fois, c'est la guerre et les 4 pilotes qui viennent à sa rencontre ne sont pas armés avec des missiles d'entraînement. La partie sera rude...

F-14 Tomcat ne porte pas l'accent sur le pilotage mais sur le combat. Il n'est pas nécessaire d'avaler un gros manuel avant de pouvoir commencer à jouer. Les scénarios proposés sont au nombre de 80 et offrent des situations variées.

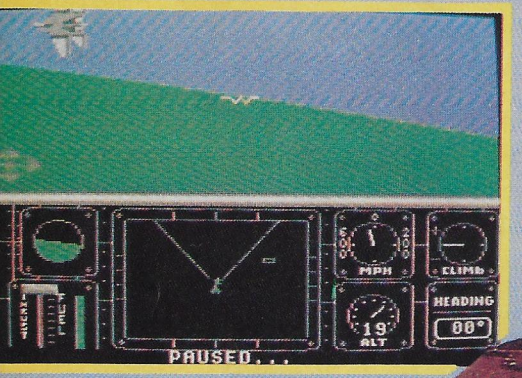
Le retour à terre ou sur le porte-avions n'est pas difficile. Toute une mise en scène avec briefing, cour martiale, remise de décorations ou enterrement vient compléter certains aspects du jeu. Les graphismes sont bons et les animations très rapides. Une simulation réussie, qui donne envie de voler, mais qui sait rester avant tout un jeu.

C64

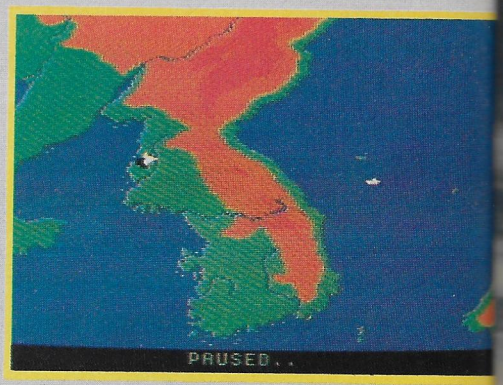


D'abord, bien connaître sa machine.

Lui, c'est votre instructeur.



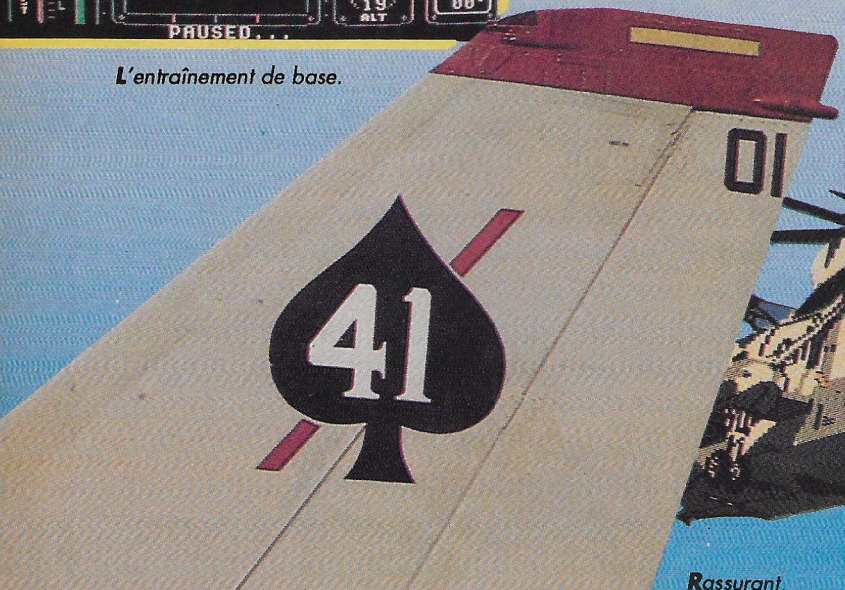
L'entraînement de base.



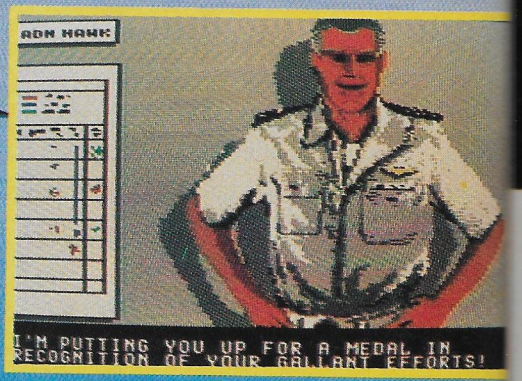
Le théâtre des opérations.

Conflit ouvert. L'ennemi est unMig 25.

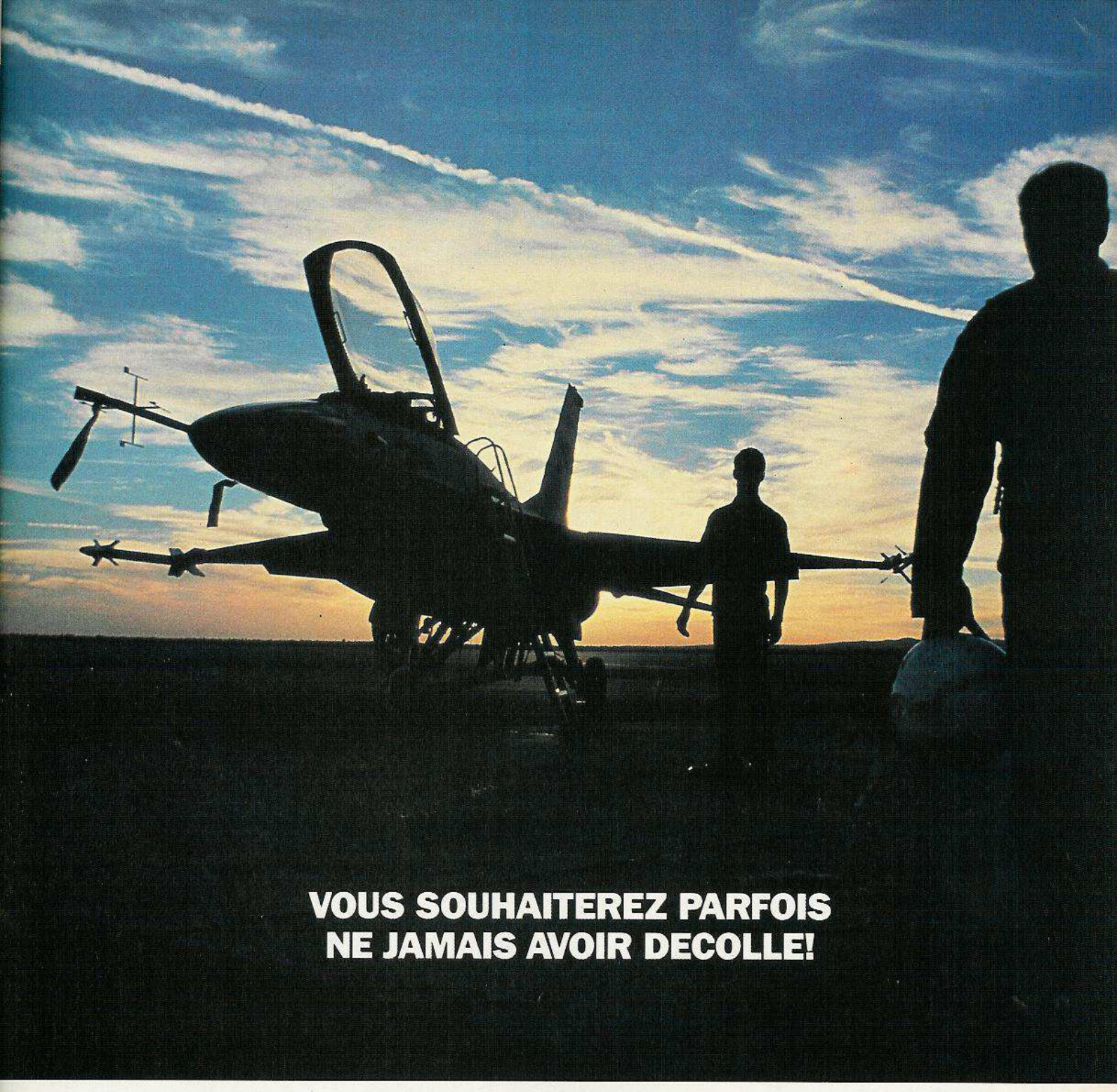
Mission accomplie, retour sur le porte-avions.



Rassurant, l'hélico de secours.



Un officier reconnaissant. Bravo pour la médaille !



VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

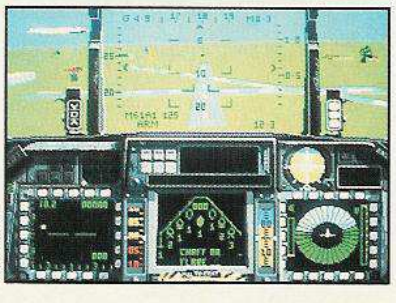
Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

BLACK BOX

F-16 COMBAT PILOT



Atari ST screen.

Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

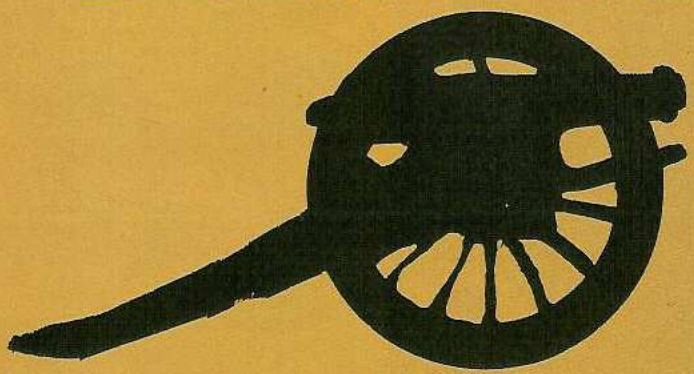
Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!

Digital Integration
The Real World of Simulation

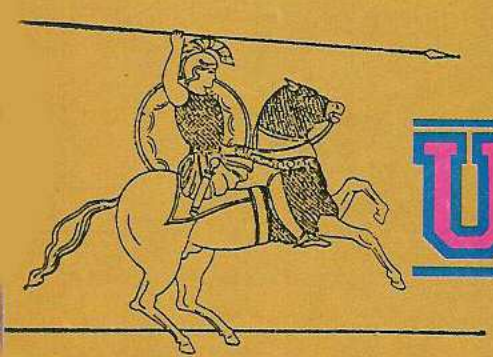
Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959

WARGAMES



Les wargames sont des jeux simulant des batailles. Guerres passées où l'on peut réécrire le cours de l'histoire. Guerres du futur, où l'on peut se faire peur en laissant s'affronter l'Est et l'Ouest. Ces simulations passionnent bien des joueurs car elles font appel à la stratégie, domaine où l'ordinateur, quel qu'il soit, excelle et devient, en général (il en faut toujours à la guerre... bof !), un adversaire de valeur. Même si certains spécialistes n'y voient pas le même intérêt que dans les jeux «de table», il est indiscutable que le fait de pouvoir jouer seul contre la machine constitue un sérieux avantage.

Nous avons sélectionné quelques titres pour leurs particularités. Joueur débutant ou confirmé, vous trouverez toujours avec ces logiciels une source de plaisir prolongé.



UMS

RAINBIRD WARGAME

Bien que fort récent, U.M.S. est déjà un classique. Rompant avec toutes les traditions des Wargames, il offre une autre vision de ce type de jeu...

Bien que présenté ici dans sa version AMIGA, U.M.S. se rapproche énormément de la version de l'ATARI ST.

D'ailleurs, les documentations fournies, à l'exception d'un feuillet volant, sont celles du ST.

Le Simulateur Militaire Universel (Eh oui, c'est la signification du sigle...) s'est donné pour tâche la reproduction de n'importe quelle bataille avec un maximum de réalisme : on a de l'ambition chez Rainbird.

Il faut bien dire que le résultat est loin d'être médiocre.

En premier lieu, la visualisation du champ de bataille est en trois dimensions : finies les cartes planes vues du dessus. Le relief a quand même du bon...

On dispose donc de nombreuses options pour examiner le terrain dans toutes les directions, sans oublier le zoom hyper-puissant qui permet de scruter un endroit particulier du champ de bataille.

Toutes ces opérations sont facilement accessibles grâce à la présence d'une sorte de GEM qui gère entièrement le jeu à l'aide de menus déroulants et autres gadgets bien utiles.

Le déplacement des troupes se visualise sur le sol par des flèches. Vous pouvez soit les envoyer à la boucherie, soit les replier pour les économiser.

Le facteur humain joue un grand rôle dans l'obtention de la victoire. Même les meilleures troupes se fatiguent. Ceci est valable aussi pour votre adversaire...

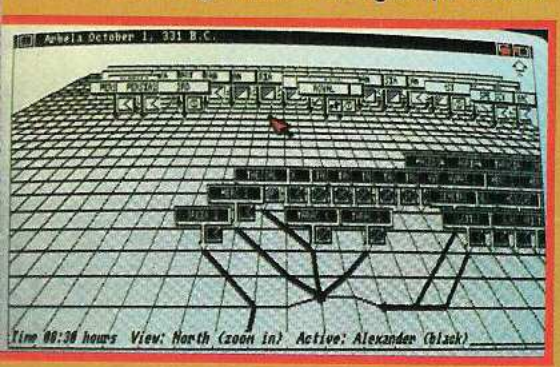
Le simulateur proprement dit n'est pas en reste : l'ordinateur peut prendre en charge toutes les forces en présence et les faire agir selon une stratégie redéfinissable à chaque tour.

On peut ainsi forcer l'ordinateur à utiliser une stratégie «historique» pour recréer une bataille passée. La disquette du jeu contient d'ailleurs cinq scénarios : Arbella, Hastings, Waterloo, Marston Moor et Gettysburg.

Une autre disquette renferme un éditeur de scénario fort complet : création de cartes en 3–D, création d'armées, positionnement des unités, stratégie de l'ordinateur...

A noter enfin que les heureux possesseurs d'un méga de ram auront en plus le droit à une superbe musique, veinards...

Amiga



Bismarck

PSS
SIMULATION/ARCADE

Le 21 mai 1941, en mer Baltique. Fierté des chantiers de Hambourg, le «Bismarck», un navire de 47000 tonnes réputé insubmersible, vient d'achever ses essais en mer. Sous le commandement du vice-amiral Lütjens, et accompagné du croiseur «Prinz Eugen», il quitte le port de Bergen sous un épais brouillard pour rallier l'océan Atlantique où il doit se livrer à des missions d'attaque de convois de ravitaillement. Il est à cet effet équipé de canons redoutables de 380 mm et d'un blindage à toute épreuve.
Mais les alliés ne sont pas restés inactifs : ayant décodé une série de messages chiffrés, ils sont au courant du trajet suivi par le contre-torpilleur, et ils ont tendu leur embuscade...
Qui des deux camps va remporter cette importante bataille ? Les Anglais ont pour eux le nombre de navires (et l'Histoire, car le Bismarck fut coulé le matin du 27 mai); les Allemands comptent sur la puissance de feu de leur navire, et la météo, qui les cache des radars. A vous de choisir : jouerez-vous le rôle de Lütjens pour faire échapper le Bismarck vers l'Atlantique, ou bien prendrez-vous le commandement de la flotte britannique pour envoyer par le fond le cuirassé géant ? Le jeu est simple et accessible à tous, son ergonomie est soignée : toutes les commandes et options sont accessibles au joystick par des icônes. Outre la partie stratégie (positionnement des unités, reconnaissances aériennes, état de la météo, interceptions radio), un rôle important est laissé à l'arcade qui règle toutes les batailles. Le graphisme est agréable et le jeu est accompagné de bruitages classiques. On ne classera pas «Bismarck» dans les wargames proprement dits, mais plutôt dans la catégorie «Stratégie-Arcade», et sa relative facilité nous le fera conseiller aux plus jeunes des passionnés de jeux de guerre.

Atari ST

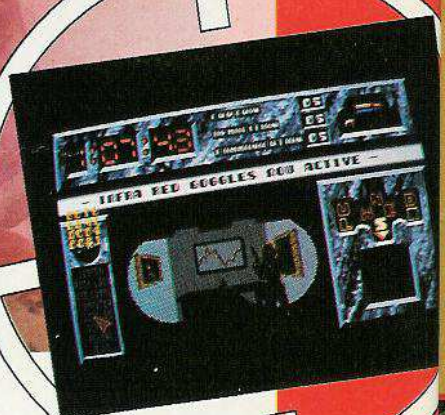
FIREZONE

PSS/WARGAME

Un double clic sur l'icône «FZ.PRG» et hop ! nous voilà rendus au 21e siècle, histoire d'aller voir un peu là-bas si la manière de se taper dessus a beaucoup évolué en cent ans ! Première constatation, la technique a fait quelques progrès : lasers portatifs, moteur anti-gravité et champs de force sont maintenant le lot des armées de la ligue européenne comme de l'alliance du Pacifique. Seconde constatation : ces innovations techniques ont redonné une importance capitale aux combats au sol, et les armes les plus efficaces sont de nouveau les blindés, les walkers (vous voyez, les trucs à deux pattes de l'empire dans «Le retour du Jedi» !) et bien sûr, l'infanterie dont l'équipement a été considérablement amélioré. Dernière constatation : à part ça, c'est pareil : rien d'innovant au point de vue stratégique, on en est revenu aux bons vieux classiques ! Le jeu se déroule sur un terrain divisé en hexagones (la carte fait 21x21), où un graphisme coloré et assez agréable permet de différencier les types de terrains. Les différentes manœuvres et tirs peuvent s'effecteur au clavier ou à la souris, et il faut remarquer la très grande simplicité d'emploi du logiciel (pas d'options compliquées : juste déplacement et tir !). Le combat est divisé en tours de jeu, où chacun en alternance effectue ses déplacements et ses tirs. Il est possible de jouer à deux, ou bien seul contre l'ordinateur (la position des pièces ennemies peut être cachée, comme dans la réalité, ou bien visible dès le départ pour faciliter le jeu). Neuf scénarios sont présents sur la disquette, ainsi qu'un éditeur pour vous permettre de créer le vôtre. En raison de la petite taille de la carte, de la rapidité de jeu (quelquefois moins d'une demi-heure pour une partie !) et du nombre réduit d'options, Fire Zone constitue le wargame idéal pour tous les débutants qui veulent s'initier au jeu de guerre.

Atari ST

MAYDAY SQUAD



Disponible dans les meilleurs points de vente.

Quand les diplomates en ont assez de négocier, quand l'Armée ne peut avoir recours à ses armes nucléaires, les chefs de gouvernement du Monde Libre n'ont plus qu'une seule issue en cas de crise : faire appel aux commandos du MAYDAY SQUAD.

Ce jeu est l'histoire de l'une de leurs missions les plus périlleuses. Le joueur devient le commandant des trois hommes de la MAYDAY SQUAD qui doivent assiéger l'Ambassade, où des terroristes armés retiennent en otage la fille de l'Ambassadeur.

Chaque membre de la MAYDAY SQUAD a ses propres qualités, à vous de les prendre en considération pour réussir votre mission. MAYDAY SQUAD est une mission palpitante qui combine réflexion, action et tension !

Disponible sur ST, AMIGA, IBM PC (CGA), C 64.

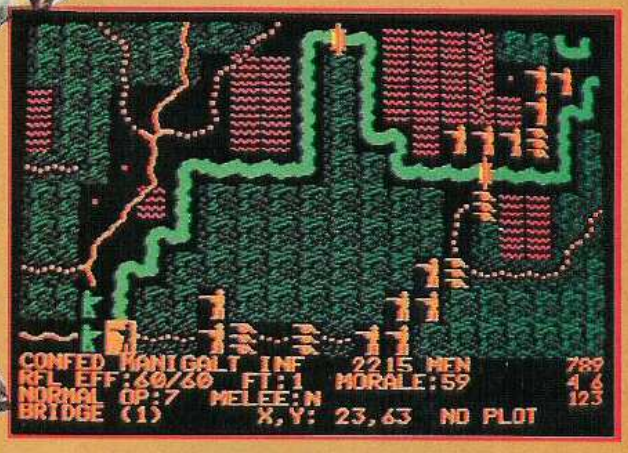
TYNE SOFT

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 Créteil Cedex
Téléphone
16 (1) 48 98 99 08

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

SSI
WARGAME

La guerre de Sécession est une source constante d'inspiration pour les auteurs de Wargames.
Et ce n'est sûrement pas une solution de facilité...
En septembre 1863, l'Union doit défendre une zone relativement vaste et est mal organisée pour le faire.
Profitant de cet avantage, les confédérés qui n'avaient plus renoué avec la victoire depuis longtemps, décidèrent d'utiliser au mieux leurs lignes de chemin de fer pour créer un effet de surnombre.

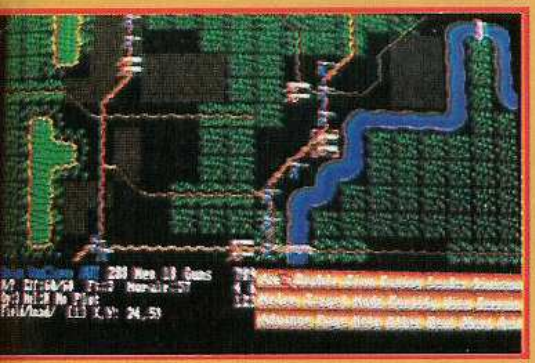


La surprise fut totale et les rebelles firent voler en éclats les lignes de l'Union.
En quelques minutes, les armées nordistes furent contraintes à battre en retraite dans la panique et l'affolement général.

Mais, sans doute, la chose la plus étonnante de cette victoire stratégique des Sudistes, c'est qu'ils ont perdu, malgré leur exploit et leur bravoure, dans la mêlée, plus d'hommes que leurs adversaires...

A vous de prendre le commandement de l'un des deux camps et de faire mieux que vos illustres prédécesseurs. Pour ce, SSI met à votre disposition la réplique exacte du champ de bataile de 1863 et de ses occupants.

Pour jouer, toutes les options de combats sont prévues, rien n'est négligé, pas même le facteur humain.



Globalement, le jeu reprend la présentation désormais classique de la marque, facilitant par ce biais, aux habitués l'adaptation aux nouveaux produits.

3 types de troupes sont disponibles : infanterie, cavalerie et artillerie. Elles peuvent se rejoindre pour affronter un adversaire et chacune peut être visualisée soit sous forme d'icônes, soit sous forme de symboles.

N'oubliez pas que l'artillerie doit être placée sur les collines ou dans les plaines sous peine d'être inopérante.

Pour chaque troupe, plusieurs opérations sont possibles : combattre, marcher, se nourrir, se reposer...
Chacune de ces opérations doit être utilisée à bon escient.

En cas de défaite, les troupes repliées doivent se reposer et si possible se reformer pour pouvoir à nouveau combattre, dans le cas contraire cela peut être la débâcle.

Dans sa version AMIGA, le logiciel offre quelques particularités intéressantes. Ainsi, les graphismes loin d'être exceptionnels, exploitent correctement les capacités de la machine, cependant les couleurs auraient pu être mieux choisies. De plus, les batailles peuvent être sonores grâce à des sons digitalisés du plus bel effet. Le logiciel se gère grâce à la souris et n'en demeure pas moins jouable au clavier. Sûrement l'un des meilleurs produits sur cette machine dans ce type de jeu.

La version PC et compatibles est certes bien moins spectaculaire et souffre des handicaps de la machine, elle n'en demeure pas moins intéressante et suit, pas à pas, la philosophie des jeux SSI. On ne peut, par contre, pas utiliser la souris.

A noter enfin, que la documentation, dans les deux versions testées, est en français, pratique pour les anglophobes...

PC, Amiga